

PlayStation MAGAZINE

Numéro 34 • Septembre 1999

SLED STORM
L'HIVER
EN AVANT-PREMIERE

8 DEMOS
POUR ACHEVER L'ÉTÉ EN BEAUTÉ



LE MONDE DES BLEUS (VIDÉO)



CROC 2 (JOUABLE)



T 6856 - 34 - 49,00 F



UM JAMMER LAMMY (JOUABLE)



ATTACK OF THE SAUCERMAN (JOUABLE)



OMEGA BOOST (JOUABLE)



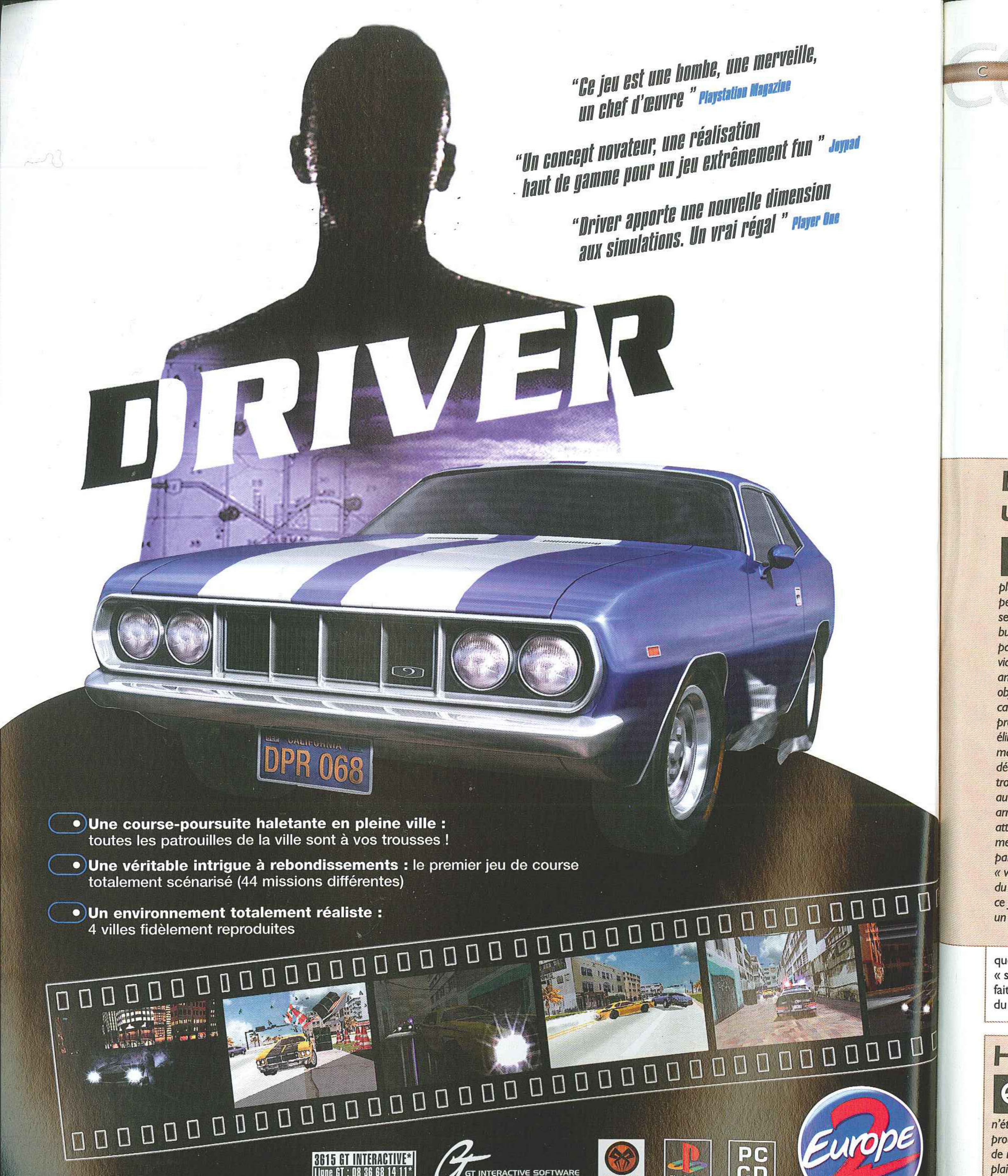
RAT ATTACK (JOUABLE)

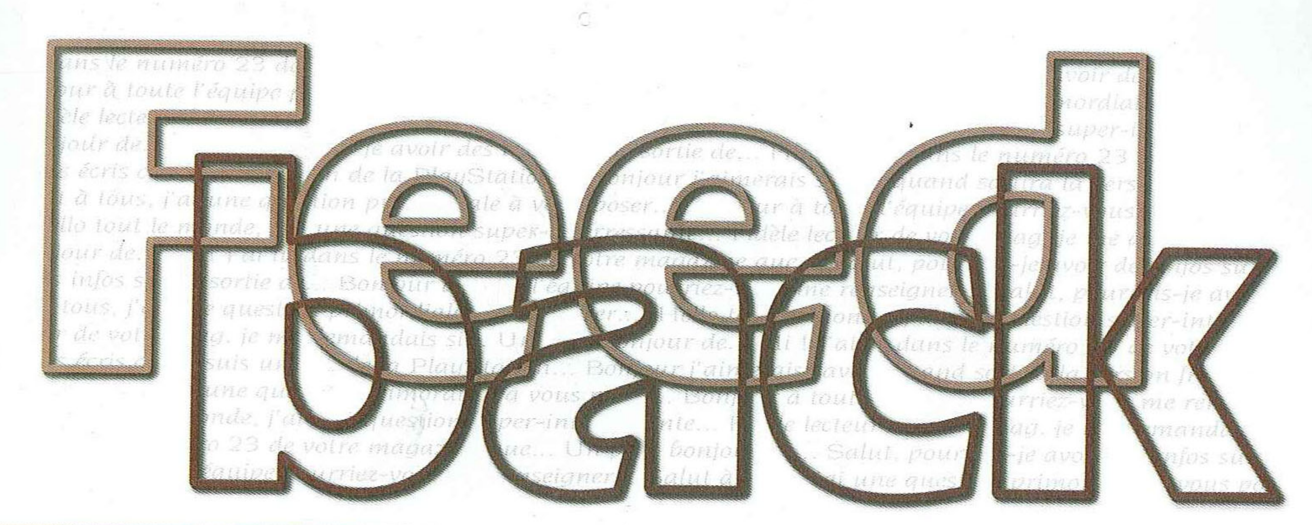


SPEED FREAKS (JOUABLE)



EVIL ZONE (JOUABLE)


"Ce jeu est une bombe, une merveille, un chef d'œuvre" Playstation Magazine
"Un concept novateur, une réalisation haut de gamme pour un jeu extrêmement fun" Joypad
"Driver apporte une nouvelle dimension aux simulations. Un vrai régal" Player One
DRIVER
CALIFORNIA
DPR 068
Une course-poursuite haletante en pleine ville : toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !
Une véritable intrigue à rebondissements : le premier jeu de course totalement scénarisé (44 missions différentes)
Un environnement totalement réaliste : 4 villes fidèlement reproduites
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
GT INTERACTIVE SOFTWARE
PC CD
Europe 2



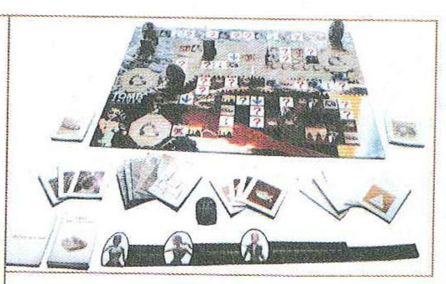
Ouf ! On l'a échappé belle : la station Mir ne s'est pas écrasée sur Paris, l'apocalypse annoncée n'a pas eu lieu et les superstitieux n'ont jamais autant tremblé (de honte). Et puis, c'est bien connu, la fin du monde est toujours pour demain. Apparemment, il y en a parmi vous qui le savaient, puisqu'ils ont écrit au Feedback. Et qui dit écrire, dit espérer une réponse, fut-elle post-apocalyptique. Pour ceux qui ont eu l'audace d'attendre, voici donc vos lettres rassemblées. Snif, pas une seule sur la fin du monde ou la haute couture. C'est pas grave, je compte sur vous pour le mois prochain... À vos pendules !

Lara Croft sur un plateau

Q *Je vous envoie quelques clichés de Tomb Raider, le jeu que j'ai conçu en moins de 6 mois. On y retrouve tous les éléments les plus importants du jeu vidéo (le scénario, les personnages, les armes, les objets, les obstacles...) et il se joue de 1 à 3 joueurs. On y incarne Lara Croft, et le but est de récupérer le Scion, artefact divisé en trois parties. Vous traverserez les milieux relatifs au jeu vidéo ; les cavernes de glace, la Rome antique, l'Egypte antique, les mines de Natla et la grande pyramide. Les objets et événements du jeu sont représentés par des cartes. Bien sûr, votre parcours ne sera pas une promenade de santé : armée de vos pistolets, vous éliminerez les ennemis vous barrant la route, à la manière d'un jeu de rôle (avec des scores à battre aux dés). Pour vous soigner, vous devrez trouver des trousses de soin. Surveillez votre barre d'énergie ! Tout au long de votre périple, vous trouverez des nouvelles armes et des clefs pour ouvrir les portes. Faites attention aussi aux mauvais pièges comme les pics meurtriers ou les rochers dévastateurs. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous avez la possibilité de « voler » les cartes des autres si vous avez « la main du pickpocket ». Je me suis plutôt bien amusé à faire ce jeu et ce qui me ferait plaisir serait de le voir dans un numéro de PlayStation Magazine.*

Laurent Diaz, de Tremblay (93)

L'aventure à la carte



R Lara Croft allongée sur la moquette de votre chambre, oui, c'est possible. Calmez-vous, il ne s'agit que d'un jeu de société. C'est la première fois qu'on passe d'un support vidéo à un support « tout en carton ». Le chemin inverse avait déjà été fait en son temps par quelques grands succès des jeux de société. Rappelez-vous, il y a plus d'un an et demi, Risk et Monopoly décrochaient leur passeport pour une adaptation vidéo-ludique. L'extrême était arrivé aussi avec Magic The Gathering, véritable jeu de plateau/cartes. Un jeu de rôle version cartes, qui avait perdu tout son intérêt en se transformant en jeu vidéo. C'est dans ces cas-là qu'on se dit que le support carton a du bon, parfois : et si, contrairement à Magic, Laurent figurait dans la rubrique « si bon qu'on nous l'a envoyé ? ». À n'en pas douter, son jeu se classe déjà en tête des productions faites maison de nos jeux préférés. Tout de même, on attend toujours une adaptation vidéo-ludique du Scrabble ©, où les mots « ennui » et « pigeon » rapportent 100 points chacun.

Hors de lui

Q *Salut à toute l'équipe. Je suis très content de votre mag, mais mécontent du dernier hors série : il contenait la soluce de Silent Hill alors que le jeu n'était même pas sorti. Je vous demanderai, pour les prochains jeux très attendus (Resident Evil 3, Dino Crisis...), de ne pas donner la soluce tout de suite, afin de garder le plaisir de trouver les énigmes seul.*

Kevin Debusshere, de Compiègne (60).

A lire avec modération

R Kevin, ta lettre nous a quelque peu interloqués. Aussi, pour remettre les choses à leur place, je vais t'adresser quelques conseils bien utiles. Dorénavant, tu éviteras de changer une ampoule en ayant les pieds dans l'eau, de fumer une cigarette après avoir vaporisé un insecticide banal, de tirer sur les passants après une partie de Time Crisis, et surtout, surtout... de lire nos hors série avant d'être bloqué dans un jeu. Car vois-tu, ce qui distingue notre hors série spécial soluces de nos traditionnels PlayStation Magazine mensuels, c'est qu'il ne peut pas être lu d'une façon courante, de A à Z, comme une véritable source d'informations. À moins d'être gravement masochiste ou de ne rien comprendre aux jeux vidéo. Ou bien dans un souci de rentabilité ? Plus sérieusement, Silent Hill sortant courant juillet et notre hors série restant quelque trois mois en kiosque, nous avons jugé bon de livrer la solution complète de ce hit, l'un des plus attendus du moment. Libre au lecteur ensuite de s'empêcher ou non d'acheter le magazine et de regarder par curiosité le remède à tous les maux. Promis, la prochaine fois, nos exemplaires seront fournis avec un rouleau de scotch et des lunettes spécial éclipse.

En ligne de mire

Q *Salut PlayStation Mag. Cet été, on n'a parlé que du Tour de France, et depuis deux ou trois ans, je me demande quand est-ce que l'un de nos chers éditeurs de jeux vidéo PlayStation se décidera à créer un jeu sur le cyclisme. Je sais que ça doit être difficile, mais avec ce qu'ils arrivent à faire maintenant, je garde espoir.*

Laurent, 14 ans.

Q *Étant un fan de jeux de Codemasters (Toca 1 et 2, Colin McRae Rally, Prince Naseem Boxing), je voudrais savoir quand sortira No Fear Downhill Moutain Biking, et quel est le meilleur jeu de plongée sur Play. Merci d'avance.*

Vincent Lagnier, de Romagnat (63)

On nous aurait menti ?

R Le seul jeu de « course de vélos » prévu jusqu'à présent est, effectivement, la simulation de VTT signée Codemasters. À force de voir ses dates de sortie repoussées, nous n'avons vu tourner pour l'instant que des versions bêta du jeu sur nos machines. Un casting pour en parler dans le numéro 28, et depuis plus rien. Le titre rejoindra-t-il la liste des jeux inaugurant un genre particulier, donc maudits ? Pour le moment, seul Courier Crisis vous donnait la possibilité de chevaucher un deux-roues, avec l'option « EPO » à l'occasion, pour distribuer le courrier en retard (hum...). Mais le débat sur le réalisme dans un jeu vidéo était alors relancé : le vélo avançait telle une moto sans son moteur. Et l'intérêt du vélo, c'est avant tout l'effort, n'est-ce pas ? Alors, pour simuler le travail du muscle - fut-il fait d'hormones de synthèse - quelle originalité proposera Moutain Biking ? S'adapter sur un vélo d'appartement ? Faire avancer l'engin en exerçant des pressions alternées et fébriles sur Rond et Carré ? Un mode training digne de Track and Field ? Autant de questions qui demeureront sans réponses tant que la version finale n'aura pas atterri sur notre bureau. Aux dernières nouvelles, elle devrait arriver dans les bacs en octobre 99. Mais là encore, la prudence est de mise face à cette annonce. Alors, tombera ? Tombera pas ? Tout cela fait étrangement penser à la polémique sur Mir. Enfin, pour revenir à des préoccupations plus basses, et aux titres de plongée, deux titres seulement pourront satisfaire les fans d'aventure : il s'agit de Diver's Dream et Treasures of the deep. Certes, pas de plongeoir, mais des phases d'exploration sous-marines avec dauphins et trésors à la clé. Quant aux plus stressés, ils pourront s'adonner aux joies de « l'aquarium musical », avec Sub.

Encore des vers de cocktail molotov !

Q *Je voudrais savoir si Worms Armageddon est la suite du très sympathique Worms, et s'il sera en 3D avec de nouveaux modes de jeux. Merci d'avance.*

Éric Perrier, de Lyon (69).

Just a little bit

Q *Bonjour à toute l'équipe. Je sais que dans un jeu en 3D précalculée, les décors sont chargés avant même de commencer à jouer (Resident Evil 2), contrairement à la 3D temps réel (Metal Gear Solid), mais je ne vois pas quelle différence cela apporte au jeu. Pouvez-vous m'éclairer ? Ma seconde question concerne les consoles : on dit que la PlayStation a 32 bits et que la Play 2 en aura 128, mais que signifie le mot « bits » ?*

Solid Snake, Herseaux (Belgique)

Aïe caramba !

R Tu as visé juste, Éric ! Et dans ton cas, espérons que tu aies écrabouillé la tête d'un ver de terre ennemi. Worms Armageddon, sorti il y a quelques mois sur PC, prend effectivement le chemin des consoles pour rejoindre son grand frère, Worms, premier volet de la série. La 3D ne sera toujours pas au rendez-vous (qu'est-ce que vous avez tous avec ça, en ce moment ?), mais les graphismes, remis au goût du jour (et de la technique), conféreront un design plus « cartoonesque » à l'ensemble. Bien sûr, cela ne suffisait pas, et de nouvelles armes s'ajouteront aux traditionnels moyens de blaster l'équipe adverse. Parmi les plus cocasses : la vache folle, la vieille femme, le pigeon à tête chercheuse, le cocktail Molotov, ou encore la batte de base-ball. Le principe délirant de Worms Armageddon restera exactement identique au précédent volet. Rien de transcendant en fait, il suffira juste de casser du ver de terre dans la joie et la bonne humeur ! C'est sûr, les aficionados de batailles où tous les coups bas sont permis se régaleront encore.

La PlayStation serait juste une calculette ?

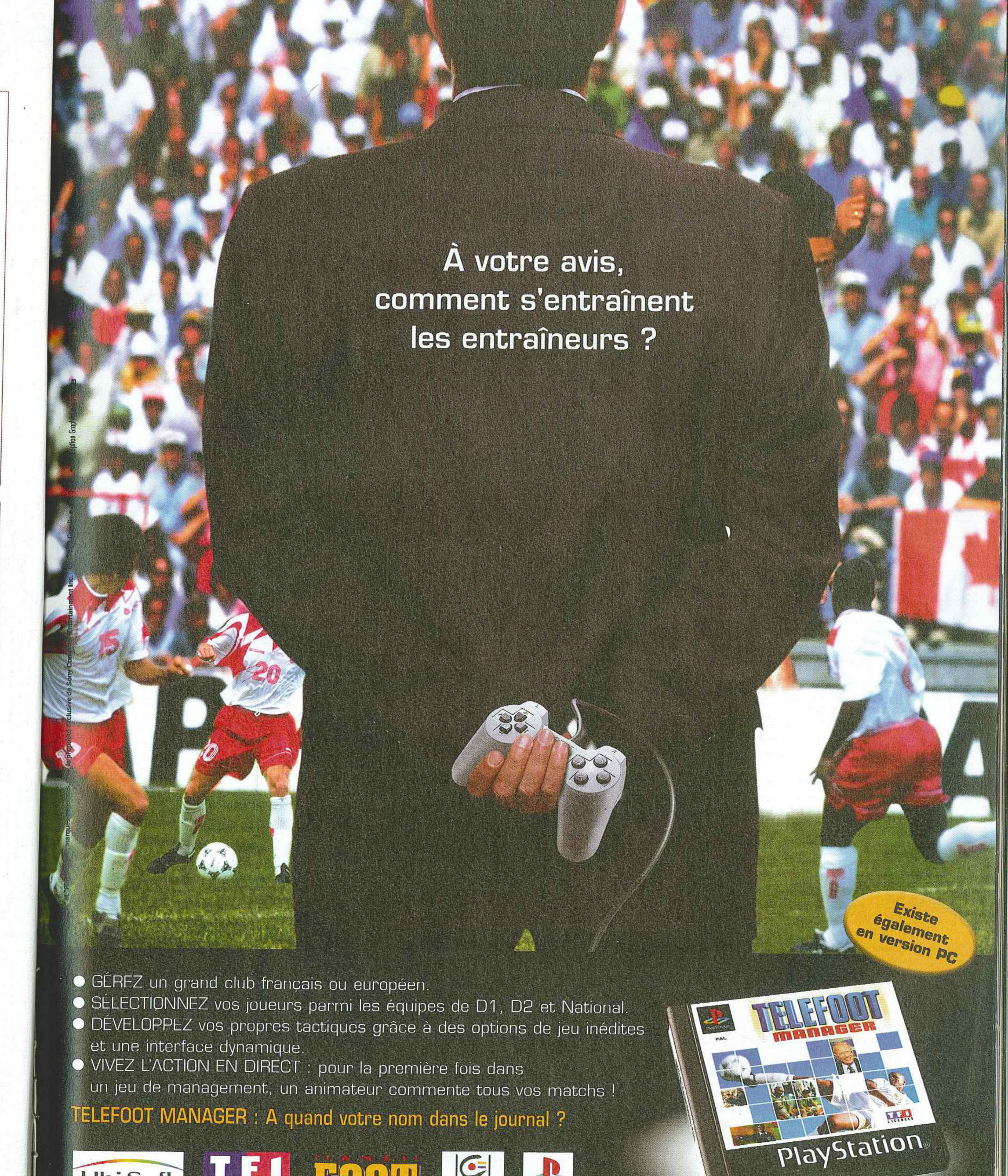
R Dans le cas de Resident Evil, seuls les personnages, héros ou monstres, sont en 3D à proprement parler. Les éléments du décor, eux, ne sont que des sortes d'images fixes, « commandées » pour définir le champ d'action du personnage. C'est pourquoi il est facile d'y reconnaître une caisse que l'on pourra éventuellement pousser (par exemple pour libérer un passage), ou un objet à ramasser : leur type de résolution diffère en effet de celui du décor. Ces images vont reconstituer un univers en perspective, où les personnages seront vus sous différents angles, proches ou lointains. Mais elles prennent aussi beaucoup moins de place sur le CD que la 3D temps réel qui, elle, demande des calculs permanents à la machine. Visuellement parlant, l'affichage du décor, dans ce cas, « avance » avec le personnage, et les interactions sont fréquentes. Citons par exemple le cas de Solid Snake qui fait sauter un pan de mur avec une charge de C4 : le décor s'en verra modifié, et une brèche sera créée. Expliquer précisément le terme « bit » nous ramènerait aux sources de l'informatique (et pas à l'origine de la Création, comme certains chez nous le pensaient). Disons simplement que les bits correspondent à la puissance de calcul du processeur qui équipe la machine. Pour prendre l'exemple de la 3D temps réel, plus le processeur sera puissant, plus il pourra calculer les coordonnées des polygones rapidement. Les jeux gagneront donc en beauté et en finesse. Je rappelle en effet - n'en déplaise aux fans de Lara Croft - que les héros de nos jeux favoris ne sont qu'un assemblage de polygones. La PlayStation première du nom a une capacité d'affichage de 500 000 polygones texturés. Cela ne signifie pas pour autant que la PlayStation 2, quatre fois plus puissante sur le papier, verra cette capacité monter à 2 000 000. Au contraire, elle dépasse ce chiffre allègrement ! Et la puissance de la machine prend en compte d'autres paramètres comme l'intelligence artificielle, elle aussi gourmande en calculs. Avec le temps et la montée de la technologie, on verra alors apparaître des jeux où les personnages gérés par la console auront un comportement encore plus réaliste !

Parcours en solo

R La grande nouveauté de V-Rally 2 : l'éditeur de circuits. Une option alléchante, mais dont l'intérêt se révèle en fin de compte limité si l'on joue seul. Prévus au départ pour être jouables en mode Championnat (ce qu'on annonçait dans le numéro d'avril, et non de juin), les circuits créés de toutes pièces par les joueurs via l'éditeur ne sont, en fait, disponibles qu'en Contre-la-montre dans la version finale. Les seuls concurrents possibles sur un circuit inédit seront alors humains... ou ne seront pas. Mais même l'écran splitté ne sera là qu'un leurre, les deux joueurs ne se « rencontrant » jamais sur le circuit en question. Pour se consoler, on pourra toujours affronter le ghost (voiture fantôme) de son concurrent en jouant en alternance, celui-ci pouvant être sauvegardé, puis chargé. Voilà donc le seul moyen de provoquer l'émulation dans le dernier-né d'Infogrammes. Quelques imperfections subsistent ? Tant mieux, cela reste un bon prétexte pour un futur V-Rally 3 !

V-Rally 2, quasiment parfait

Q *J'ai acheté V-Rally Championship Edition 2 et je n'arrive pas à jouer avec des concurrents sur un circuit fait avec l'éditeur, malgré de nombreux essais. Pourtant, lors de la lecture du PlayStation Magazine de juin 1999, j'ai vu qu'on pouvait jouer sur nos propres circuits avec des adversaires. J'aimerais, si possible, avoir une explication lors du numéro de septembre. Merci d'avance.*



À votre avis,
comment s'entraînent
les entraîneurs ?
Existe également en version PC
GÉREZ un grand club français ou européen.
SÉLECTIONNEZ vos joueurs parmi les équipes de D1, D2 et National.
DÉVELOPPEZ vos propres tactiques grâce à des options de jeu inédites et une interface dynamique.
VIVEZ L'ACTION EN DIRECT : pour la première fois dans un jeu de management, un animateur commente tous vos matchs !
TELEFOOT MANAGER : A quand votre nom dans le journal ?
TELEFOOT MANAGER
PAL
PlayStation

Resident evil aux oubliettes ?

Q *Je vous écris afin de vous féliciter pour votre fantastique magazine. Cependant, je ne comprends pas pourquoi il n'y a pas de rubrique « Stratégie » dans les pages des Incontournables, alors qu'il existe de bons jeux comme Dark Omen, Civilization II et Warzone 2100. Également parmi ces pages, l'absence de Resident Evil 2, qui fait partie, comme vous le dites (ainsi que des millions de joueurs) d'un incontournable. Et Silent Hill, Resident Evil 3, et Dino Crisis, où les classerez-vous lorsqu'ils feront figure de bombes interplanétaires ?*

Dod, de Voiron (38)

Tous les dégouts sont dans la nature...

Q *Salut à vous ! Je voudrais vous faire part de mon mécontentement à propos des «Incontournables ». Pourquoi avez-vous enlevé le jeu Soulblade de la rubrique Combat ? J'avoue ne pas comprendre votre choix. Et que vois-je ? Street Fighter Alpha 3 ? Qu'est-ce que c'est que ce truc-là ? Un jeu ? Ouais, pourquoi pas... Un jeu PlayStation ? Vous rigolez, non ? Il est vrai que ceci est mon avis personnel, mais je ne vois pas ce que ce jeu fait sur la meilleure console du marché (mieux que ce machin appelé Dreamcast ou quelque chose comme ça...). Sur Game Boy à la limite. Il faudrait expliquer quand même à Capcom et à Virgin. I.E. le concept de la 3D et arrêter de nous sortir des milliers de versions de ce jeu, en rajoutant un ou deux personnages Street Fighter, Street Fighter 2, Street Fighter 2 turbo, Street Fighter 2 turbo Alpha plus, Street Fighter 2 turbo Alpha plus super 3 méga bien mieux que l'autre, j'en passe et des meilleures. Je pense que vous allez répliquer en disant que ce jeu est très fun ; peut-être, mais Soulblade ? Il n'est pas fun, lui ? De plus, il est très bien réalisé techniquement, les personnages sont très bien modélisés et animés et la cinématique d'intro est à couper le souffle. Vous ne pouviez pas nier tout ça. C'est vrai qu'il commence à être vieux mais il reste parfaitement dans le coup, même face à Tekken 3 (pour moi, Soulblade est bien meilleur que Tekken 3).*

Vincent Leonhart, petit frère de Squall et ami de Clad, d'Ardèche (07)

Les jeux de stratégie ne sont pas près de s'affronter...

R Ce mois-ci, les « Incontournables » deviennent un sujet incontournable de nos lecteurs (d'accord, elle était facile celle-là...). Certes, il existe de très bons jeux de stratégie sur notre bonne vieille Play. Mais ils ne sortent pas avec la même régularité que des genres plus « généraux » : action, aventure, combats, etc. Bien sûr, nous leur reconnaissons des qualités évidentes. Mais c'est un genre que l'on retrouve majoritairement du côté des PC, les « consoleux » (notre surnom chez les PCistes) considérant peut-être le fait de brancher une souris sur Play comme une hérésie. Forts de cette conviction, certains éditeurs n'osent alors peut-être pas investir le genre. Et puis, ça ferait un peu léger, trois jeux de stratégie qui se battent en duel pendant de longs mois dans la même catégorie. Dans le même temps, la rubrique jeux de tir et autres Doom-like, alimentée au début, s'essouffle un peu avec le temps (un titre comme Exhumed y figure toujours, malgré ses deux ans...). Les deux genres, stratégie et tir, seraient-ils en train de se marginaliser ? On est en droit de le croire. En tout cas, dans quelques mois, qui sait, nous rajouterons peut-être la catégorie « Survival/Horreur » à nos Incontournables, les jeux à frissons arrivant de plus en plus nombreux sur notre console. Et par chance, ils sont quasiment tous aussi bons. Méfiez-vous, ça risque de saigner aux portillons !

Y'a pas qu'la 3D dans la vie !

R Vincent, tu viens de mettre le doigt sur un point très sensible. Car Street Fighter est un titre culte à la rédaction ! Il reste, dans les intenses périodes de bouclage, le meilleur moyen de se défouler et, à ce jour, le seul jeu à donner lieu à autant de rivalités entre les testeurs. Il est sans doute possible qu'en l'occurrence, pour nos « Incontournables », le joueur ait dépassé le testeur. Soulblade reste un chef-d'œuvre. Mais tout en investissant le même genre, les deux hits sont techniquement distincts. Depuis longtemps, les jeux de combat se divisent en deux écoles : les fans du genre baston à la Tekken, tout en 3D, comme Soulblade, et ceux de la série Street Fighter. Le nouvel épisode de la série des SF, certes revisité, a le mérite de proposer de nouvelles options de jeu, ce qui lui a valu l'honneur de détrôner Soulblade. Et puis, la présence de jeu sur PlayStation n'est pas liée aux performances de la machine. Ainsi, le dernier volet de la saga de Virgin/Capcom existe sur Dreamcast, une machine, techniquement plus puissante que son aînée ! Et le jeu connaît toujours un succès majeur dans les salles d'arcade. La preuve que Street Fighter a de nombreux adeptes à travers le monde, et que la 2D a encore de beaux jours devant elle, malgré tout !

Le CD, en long, en large et en travers

Q *Après une lecture attentive du magazine n° 33, et surtout du portrait de la rédaction, je me demande pourquoi vous n'y évoquez pas le CD de démos, sur lequel je me pose des questions. Pas tellement sur sa conception matérielle, mais surtout sur le choix des démos, ou encore leur contenu : qui décide de cela ? Par exemple, la démo d'Anna Kournikova Smash Court Tennis se joue au meilleur des deux jeux, alors que dans un ancien magazine, celle de Namco Smash Court Tennis proposait un set complet. Pourquoi ? Merci d'avance.*

Hervé Biard, de Creil (60)

Démo qui roule peut amasser mousse

R Oups, un oubli dans le reportage du mois dernier... Du coup, ce mois-ci, le CD de démos a lui aussi droit à son « portrait ». Contrairement aux testeurs (voir article du mois dernier), il a eu beaucoup de facilités à rentrer à la rédac, et pour cause : il en est l'invité privilégié. Avant tout, il faut savoir que, malheureusement, nous ne décidons pas de la disponibilité d'une démo. Si l'éditeur a eu le souci de satisfaire les curieux, elle aura de grandes chances d'atterrir sur nos galettes noires estampillées PlayStation Magazine. Car la conception d'une démo demande du temps et tous les jeux n'en donnent pas systématiquement l'occasion. Il est évident que dans le cas des grands titres, le fait d'assurer sa promotion grâce aux démos suit une logique toute commerciale. Et pour des titres plus « spéciaux » ou modestes, comme Mister Domino, Kurushi ou encore Live's Wire, ces démos sont l'occasion de satisfaire les curieux. Sans oublier que leur conception est totalement indépendante de PlayStation Magazine, qui n'est bien souvent pas le seul « client » de l'éditeur. La réalisation de la démo étant la propriété de celui-ci, il se réserve alors le droit d'en choisir la durée, ou tout autre paramètre définissant sa « longévité ». En bref, les démos existent déjà lorsque nous décidons de les inclure au précieux CD que vous retrouvez tous les mois

Où nous écrire ?

sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-il annoncé ?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
TIME CRISIS II	NAMCO	OUI	DÉBUT 2000
LE MANS	INFOGRAMMES	OUI	FIN 99
TOMORROW NEVER DIES	MGM INTERACTIVE	OUI	NOVEMBRE 99
NEED FOR SPEED 5	ELECTRONIC ARTS	NON	-

NESTLE FRANCE 542 014 428 RCS MEAUX



nescafé NES.
Ne vous fiez pas à sa douceur.

Non, ne vous fiez pas aux apparences ! Nescafé NES est doux car c'est un mix inédit d'Arabica et de Robusta doux à la torréfaction légère. OK. Mais attention ! Parce que c'est un 100% café il est 100% stimulant.

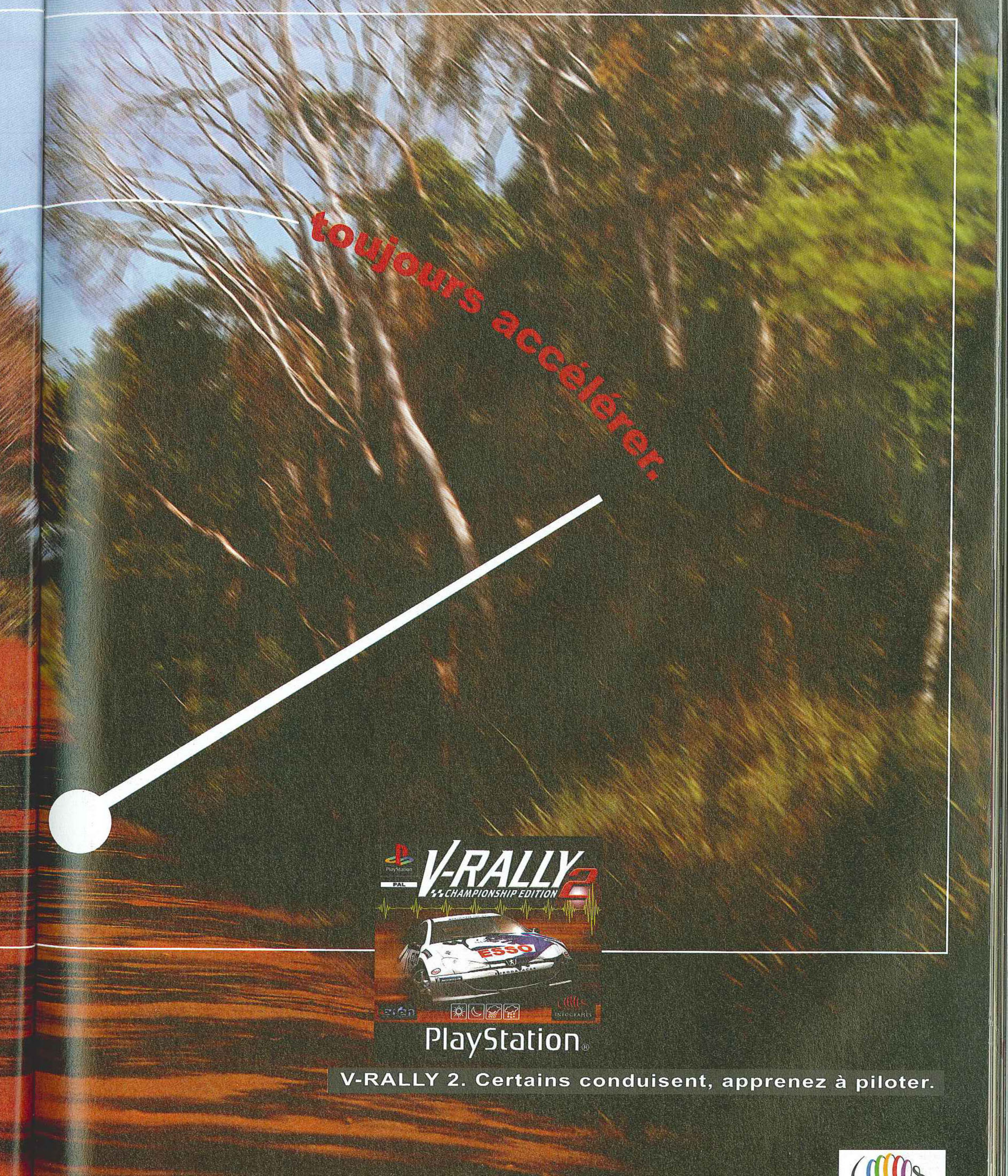


NESCAFÉ
Open up*

* s'ouvrir aux autres.

NESTLE FRANCE 542 014 428 RCS MEAUX


Accélérer, accélérer
"Le meilleur de sa catégorie... Une pure merveille"
9/10 PlayStation Magazine



toujours accélérer.
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PAL
PlayStation
V-RALLY 2. Certains conduisent, apprenez à piloter.

éditorial

Il va y avoir des morts. Ou alors, il faudra que nous gagnions tous au Loto cette année, ce qui semble peu probable (mais pas impossible). Une fois encore, on se lamente sur le petit nombre de sorties de cette rentrée 99. Une rentrée qui ressemble à s'y méprendre aux 8 mois qui l'ont précédée. Une fois encore, et parce que le jeu vidéo aime cette impression de déjà vu, déjà vécu, tout le monde se pressera au portillon pour Noël. De Dino Crisis, à FIFA 2000, en passant par Final Fantasy VIII ou le Tomb Raider nouveau, on ne s'ennuiera pas. Ou si, justement, on risque d'être ennuyé. A 349 francs le jeu, si l'on ne veut pas manquer de titres majeurs à Noël, il faudra donc débourser plus de 1500 francs. N'est pas Rothschild qui veut (ou alors, on me cache quelque chose). Quant aux éditeurs qui ne s'adressent pas qu'aux milliardaires, ils se livreront à une concurrence féroce. Histoire de mettre de l'ambiance, on dira que le premier à vendre son jeu 250 francs a de sérieuses chances de nous séduire.

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaires de rédaction Edwige Nicot, Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistantes de publicité Vanessa Gabriel, Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Responsable de promotion Eric Trastour.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Sled Storm © Electronic Arts
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.



FAITES PARLER LA PUISSANCE

World Superbike
180 ch
à 15000tr/Mn
Freins 2x320 mm
Amortisseur Showa
149,2 cc

Rendez-vous avec
CASTROL HONDA SUPERBIKE
au Mondial du 2 roues :

Paris Expo, porte de Versailles, 75015 Paris,
du 1er au 10 octobre.
Stand Castrol : n° 581, Hall 1.



Existe également en version PC





GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N° 34 SEPTEMBRE 1999



16 CASTING

Sled Storm (notre couverture) vient nous rafraîchir. Après les coups de soleil de l'été, un petit tour en motoneige va nous faire du bien.



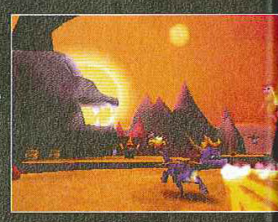


52 SPÉCIAL INT. AUX + DE 18 ANS

De Tarzan à Spyro 2, il devrait y avoir des jeux pour tout le monde. Parce qu'on ne joue pas tous à Silent Hill.



© Disney/Burroughs



72 MAKING OF

Lara Croft revient. Cette fois, la belle à polémiques nous emmènera en Egypte. Un nouveau voyage de noces pour retomber amoureux.

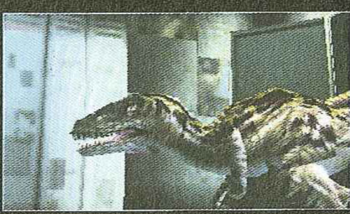






78 MAKING OF

C'est une saga de Making of ce mois-ci ! Au Japon, Capcom finit notre version de Dino Crisis, un jeu très « Jurassic Park ».

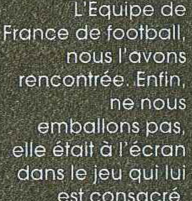




82 MAKING OF

L'Equipe de France de football, nous l'avons rencontrée. Enfin, ne nous emballons pas, elle était à l'écran dans le jeu qui lui est consacré.

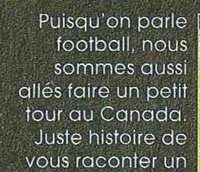






92 MAKING OF

Puisqu'on parle football, nous sommes aussi allés faire un petit tour au Canada. Juste histoire de vous raconter un





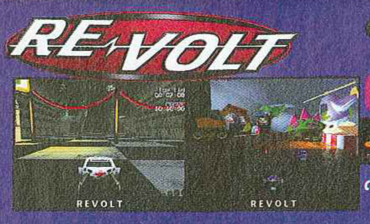




TRAVELLING

LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



DÉMONSTRATION
MERCREDI 1ER SEPTEMBRE
SAMEDI 4 SEPTEMBRE

Êtes-vous prêts à relever le défi ? Pilotez un des 28 bolides télécommandés aux réactions diaboliques !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 8 SEPTEMBRE
SAMEDI 11 SEPTEMBRE

Techniquement, Soul Reaver est l'un des jeux le plus ambitieux jamais fait sur PlayStation !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 15 SEPTEMBRE
SAMEDI 18 SEPTEMBRE



Un jeu de course de Kart Fun, convivial, beau et rapide !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 22 SEPTEMBRE
SAMEDI 25 SEPTEMBRE



Faites parler la puissance... avec Castrol Honda Superbike Racing ! Ultra-réaliste, voici la première simulation de course en Super Bike : 20 circuits officiels ou urbains, mode 2

Écoutez *l'émission* **Fun Attitude**
du lundi au vendredi à 12 h 30
et gagnez 10 jeux
d'un seul coup et d'un seul !!

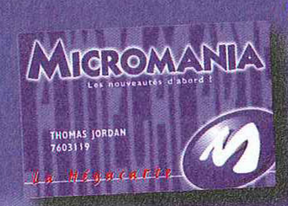


En partenariat avec FUN RADIO

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.*

* Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

LES MICROMANIA

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

94 MICROMANIA BERCY 2 Nouveau
C. C Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON Nouveau
C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

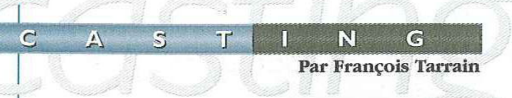
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet/Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Ccial Le Polygone



Par François Tarrain

SLED STORM

LA GLISSE FURIEUSE !

Editeur : Electronic Arts - Disponible en octobre 99

Décidément, l'imagination des développeurs d'EA Sports n'a aucune limite ! La preuve, ils ont réussi à nous pondre une simulation de motoneige ! Complètement loufoque, et furieusement accrocheur...



Les gaufres sont légion sur un sol aussi glissant et traître.



Le mode multijoueurs ne souffre d'aucun reproche. Jusqu'à 4 personnes peuvent s'y affronter en même temps !



Plus que confidentielles sous nos latitudes, les compétitions de motoneige se pratiquent plutôt dans ces contrées où l'hiver règne en maître incontesté et où la neige recouvre de son blanc manteau de vastes étendues. Dans cet environnement propice où l'été ne dure que quelques semaines, les pilotes de motoneiges, véritables virtuoses de la glissade, se tirent la bourre sur des parcours accidentés regorgeant de pièges vicieux. Ils font parler la poudreuse aux commandes d'engins de compet' modifiés tous azimuts, devant composer avec un sol hostile qui n'a qu'une seule envie : les envoyer bouler sur le bas-côté ou, pire, dans un lac à moitié glacé ! Ces courses très impressionnantes, EA Sports Canada (un pays où cette discipline doit être largement plus populaire que chez nous) vous propose de les revivre en live grâce à Sled Storm !

Remarqué durant le salon E3 sur le stand Electronic Arts, ce titre vient grossir le déjà très impressionnant catalogue « Sports » de l'éditeur américain. Car chez EA on n'est jamais à court d'idée question développement de jeux « hors normes » ! Ainsi, après une simulation de cricket (!) destinée à nos amis d'outre-Manche, l'arrivée d'un jeu mettant en scène des motoneiges n'a finalement pas grand-chose d'étonnant !





Chaque pilote possède son propre engin, doté de caractéristiques qui lui sont propres.

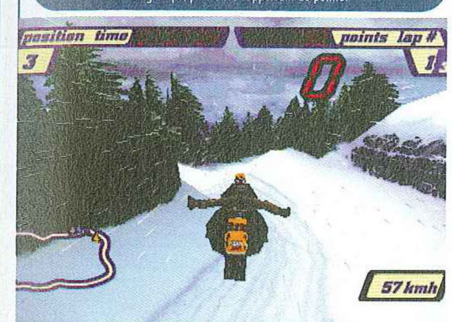
EA Sports ratisse large !

La division EA Sports (environ 50 % du chiffre d'affaires d'Electronic Arts) rassemble une quantité de sports proprement incroyable. Tenez, juste pour le fun, voici la liste exhaustive de toutes les disciplines représentées, toutes plates-formes confondues : football (FIFA, Premier League Football Manager, AFL - pour Australian Football League), foot US (Madden NFL, NCAA Football), golf (Tiger Woods, PGA, SimGolf...), Nascar, cart (Andretti Racing), moto (Superbike World Championship), supercross, basket-ball (NBA Live), base-ball (Triple Play Baseball...), hockey (NHL), rugby, cricket, boxe (K.O. Kings), catch (WCW Mayhem) et

VIRTUELLEMENT RÉALISTE

Disons-le tout net : les développeurs canadiens d'EA Sports ont réussi une véritable prouesse, à la fois technique et ludique. Partant d'un sport peu connu et largement sous-médiatisé, ils ont donné naissance à un jeu bourré de qualités, dont il est difficile de décrocher ! Mais comment ont-ils fait, me direz-vous ? Eh bien, c'est simple : ils sont parvenus à reproduire - en termes de gameplay - l'idée que l'on peut se faire de ce sport, sans jamais l'avoir pratiqué ! Pour mieux comprendre, prenons l'exemple du foot. Tout le monde connaît ce sport pour y avoir joué, ou par le biais de retransmissions télé. Fort de cette « expérience », nous pouvons facilement juger du degré de réalisme de telle ou telle simulation de foot, et par conséquent l'apprécier ou non. Bref, histoire de clore ce parallèle





Les figures sont visuellement assez réussies. Plus elles durent longtemps, plus elles rapportent de points.



vaseux, disons que d'une manière générale, notre perception d'une simulation de sport - quel qu'il soit - est conditionnée par notre connaissance de ce même sport « dans la réalité ». Or, en ce qui concerne la motoneige, vu que nous n'y connaissons strictement rien, nous pouvons goûter Sled Storm pour ce qu'il est, en toute simplicité. Sans nous poser mille et une questions concernant son réalisme ou le respect des modèles physiques d'une motoneige !

Concrètement, après être passé par les sempiternelles options de réglages et autres modes de jeu (Quick Race, Championnat, VS, Time trial), les premiers tours de chenilles donnent le ton. Sur des circuits aux tracés variés et accidentés à souhait, votre motoneige est secouée dans tous les sens. Les suspensions avant encaissent sans broncher les obstacles et le pilote essaye pour sa part de conserver un équilibre qu'il a fort précaire. Très dynamiques, les affrontements contre 3 autres concurrents ne laissent pas la place à l'erreur. Il faut jouer des coudes pour s'imposer au sommet des bosses ou encore essayer de prendre l'avantage à chaque virage, en poussant son engin à la limite de son adhérence. Bref, Sled Storm procure de très bonnes sensations ! L'animation bien speed associée à des graphismes aussi fins que détaillés font la part belle au grand spectacle et aux gamelles d'anthologie, ponctuées par des musiques effrénées.

TRICKS ATTITUDE

Venant rajouter un zeste d'intérêt aux courses, la possibilité d'effectuer des figures artistiques lors des sauts est franchement bienvenue. Ces dernières permettent, en outre, d'engranger des points qui, une fois convertis en argent, vous permettront d'améliorer votre motoneige avec de nombreuses pièces de compet'. Alors, même si les possibilités de « Tricks » ne sont pas vraiment très nombreuses, elles confèrent au jeu un petit plus non négligeable.



Dernier bon point, Sled Storm a été pensé pour être accessible à tous. Ainsi, la jouabilité ne pose strictement aucun problème au débutant, qui aura la saisissante impression de piloter une véritable motoneige. Par contre, au fil des épreuves du Championnat, vous devrez apprendre à maîtriser votre véhicule trafiqué jusqu'au joint de culasse. Car une fois boostée, la motoneige se transforme en véritable Formule 1 de la poudreuse, dont les réactions deviennent capricieuses et la puissance difficilement contrôlable !

Les projections de neige et les traces des chenilles sont superbes.



Interview Jules Burt, producer

Afin d'en savoir plus sur ce titre atypique, nous avons passé quelques instant avec Jules Burt, producteur de ce titre. Alors Jules, quoi de neuf dans ton jeu ?

PlayStation Magazine : D'où vient cette idée de développer une simulation de motoneige ?
Jules Burt : Au départ, nous voulions produire un titre au concept complètement novateur. Mais finalement, nous en sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait nous concentrer sur un genre déjà existant (comme un jeu de course ou de combat), pour lequel nous essayerions de coller le plus possible à la réalité. La course était clairement le genre qui nous intéressait le plus, cependant nous voulions absolument développer quelque chose qui soit différent de la « norme ».
À l'époque, nous jouions à de nombreux jeux de glisse, comme Cool Boarders. Dans le même temps, notre service marketing nous a suggéré de nous intéresser aux motoneiges... Tout est parti de là !

Le fait que la motoneige ne soit pas un sport très connu ne vous effraie pas trop ?
Oui et non. Je pense que si nous avions développé un jeu de course « classique », comme une simulation de snowboard, tout le monde l'aurait comparé à 1080° (Ndlr : sur Nintendo 64) ou à Cool Boarders... Et très franchement, ces jeux sont vraiment très bons ! En fait, nous voulions créer quelque chose de vraiment nouveau. Grâce à Sled Storm, nous espérons que la motoneige deviendra un sport un peu plus populaire !

Quelles sont les difficultés rencontrées dans le développement d'une simulation de motoneige ?
En termes de design, nous avions une idée très précise de ce que nous voulions : le meilleur rendu de neige sur PlayStation, une expérience de course différente (c'est-à-dire un pilotage très typé) et enfin des circuits au tracé intéressant. Pour être honnête, nous avons rencontré quelques difficultés sur certains détails, comme rendre les figures « propres » et dynamiques. Bref, le genre de problème qu'on ne rencontre pas dans un jeu de course classique.

Comment avez-vous reproduit la dynamique d'une motoneige ?
Nous avons conçu les modèle physiques des motoneiges en 5 points, histoire de coller le plus possible à la réalité. Pour faire simple : il y en a deux à l'avant de la motoneige pour la direction, un à l'arrière pour la motricité, un au centre pour simuler la masse et un dernier au niveau du pilote pour l'instabilité. Ce système est assez complexe à expliquer, mais il offre exactement le rendu que nous souhaitions !

La motoneige, ça vous connaît ?
Lorsque nous avons débuté le développement de Sled Storm, toute l'équipe (une vingtaine de personnes) a passé une journée à faire de la motoneige. C'était vraiment très fun. Nous avons pu juger de l'incroyable puissance de ces engins et appris à tomber, sans nous faire mal ! Bref, si vous avez l'occasion de monter sur une motoneige un jour, allez-y. C'est incroyable !



Par Jean Santoni





700 polygones au lieu de 400 pour les voitures... quelle classe !

COLIN MCRAE RALLY 2

CODEMASTERS CONTRE-ATTAQUE !

Editeur : Codemasters - Disponibilité : non communiquée

Elles sont enfin là, les premières images et les premières infos du titre très attendu Colin McRae Rally 2. Le très sérieux concurrent de Gran Turismo semble avoir de sérieux atouts pour lui.



Un moteur graphique surpuissant pour ce deuxième volet.

En période de fin de bouclage, la coutume veut qu'il y ait toujours un truc qui nous tombe dessus. Quand je dis « truc », je veux bien sûr parler de ces fameux communiqués de presse. Généralement, ils arrivent par mail, comme ça, sournoisement, sans que personne ne s'y attende vraiment. Ça fait un « bip » sur le portable de notre rédacteur en chef. Facile à repérer ! Ce mois-ci, c'est Codemasters qui joue les petits retardataires. Mais on ne lui en tiendra pas rigueur. Des « dépêches », comme celle qui vient d'être posée délicatement sur le coin de mon bureau bordélique, finalement, ce n'est pas si fréquent : Codemasters confirme le développement de la suite de Colin McRae Rally sur PlayStation ! C'est pas une super nouvelle, ça, madame ?

SI JE MENS...

Après plus d'1,5 million d'exemplaires vendus à travers le monde, une suite ne pouvait être qu'envisagée. Et puis, soyons réalistes, laisser le marché de la simulation de rallye à Infogrames, c'était inconcevable pour Codemasters. Presque une question d'honneur ! Pour l'instant, évidemment, l'éditeur fait preuve d'une grande discrétion à l'égard de son produit et distille les informations au compte-goutte. C'est Guy Wilday, le



Plus de Subaru sur la jaquette. Colin McRae a changé pour Ford Focus.

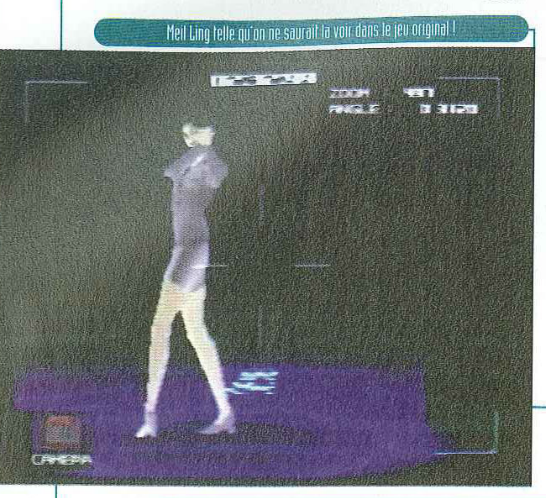
projet mobilise un noyau dur constitué d'une bonne trentaine de personnes. Techniquement, Codemasters nous promet le Pérou. Mmm, au vu des quelques photos qui traînent et des qualités esthétiques de Colin McRae Rallye (le jeu reste encore très compétitif), on peut leur faire confiance. La sortie récente de V-Rally 2 va, d'autre part, sûrement leur permettre d'atteindre un niveau de qualité optimal. Ils sont, de toute manière, condamnés à faire mieux ! Cette suite serait (notez l'emploi prudent du conditionnel) dotée d'un moteur graphique plus puissant permettant d'afficher un niveau de détail encore jamais atteint dans un jeu de ce type. Par exemple, concernant la modélisation des voitures, on nous annonce 700 polygones, contre 400 pour la précédente version, et des paysages au rendu « photo-réalistes ». Les programmeurs auraient également mis au point une nouvelle technique « d'environment mapping » (le reflet des décors sur les carrosseries) encore plus impressionnante. Mais l'équipe de Guy Wilday a semble-t-il également beaucoup travaillé sur la structure même du gameplay, à savoir les réactions de la voiture et le contenu du jeu : « nous prenons tout ce qui a fait le succès de la première version et l'enrichissons de nombreux éléments et caractéristiques. Une profusion de nouveaux mécanismes de gameplay et de styles de courses ont été ajoutés. Nous sommes vraiment enthousiastes à ce sujet, mais nous ne révélerons aucun détail pour le

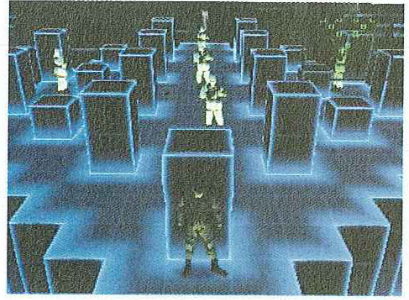
Bis repetita

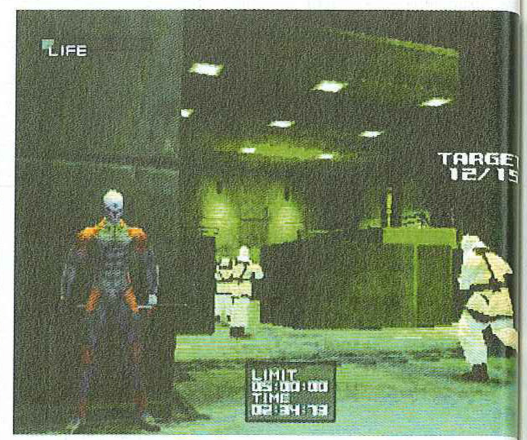
Juste un petit rappel sur le nombre de ventes de Colin McRae Rally. A ce jour, plus d'1,5 millions d'exemplaires se sont vendus en Europe et au Japon (ok, je me répète). Le titre fétiche de Codemasters s'est classé « number one » dans 26 pays. Enfin, pour ceux qui n'auraient pas encore goûté aux joies de ce petit bijou de la course automobile virtuelle, sachez que Colin McRae Rally est actuellement disponible en version Platinum. A 169 F la bombe

Par Grégory Szriftgiser

Meil Ling telle qu'on ne saurait la voir dans le jeu original !



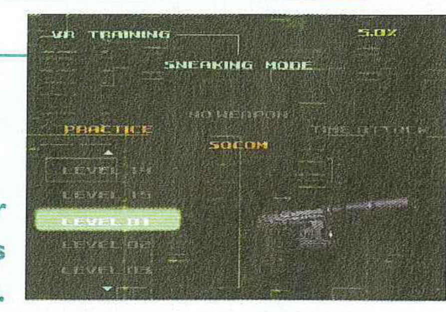




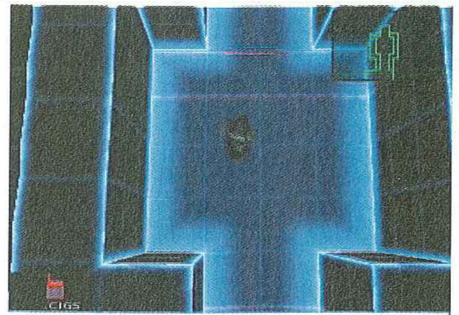
METAL GEAR MISSIONS SPÉCIALES

POUR LES FANS ABSOLUS

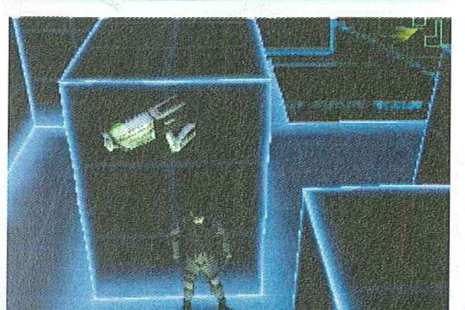
Editeur : Konami - Disponible en novembre 99



Si vous pensez avoir tout découvert dans Metal Gear, le connaître par cœur, de long en large, et que vous en redemandez, Missions Spéciales est fait pour vous. De nouvelles missions vraiment originales.



Certaines missions vous obligeront à utiliser un équipement limité pour réussir.



Les fans d'un film sont en général ravis d'acheter une bande sur son making of, incluant les pitreries des acteurs, les scènes coupées lors du montage final et les secrets du tournage. Metal Gear VR Missions, c'est un peu ça, pour tous les fans de Metal Gear Solid. Moins making of que l'exemple ci-dessus, mais bon, disons que c'est ainsi qu'il faut prendre cet add-on disc vendu à 169 F ! Au Japon, question d'habitude, c'est le jeu entier qui a été réédité sous le nom de Metal Gear Integral. Mais Konami préfère éviter le doublon, dans le reste du monde, ce qui nous permettra de ne pas débourser le prix fort, tout en rachetant ce que l'on possède déjà en partie. Pour profiter de ce titre, il faudra, par conséquent, déjà détenir le jeu Metal Gear Solid. Une fois celui-ci lancé, on pourra insérer ce nouveau CD et profiter des nombreux plus de cette version.

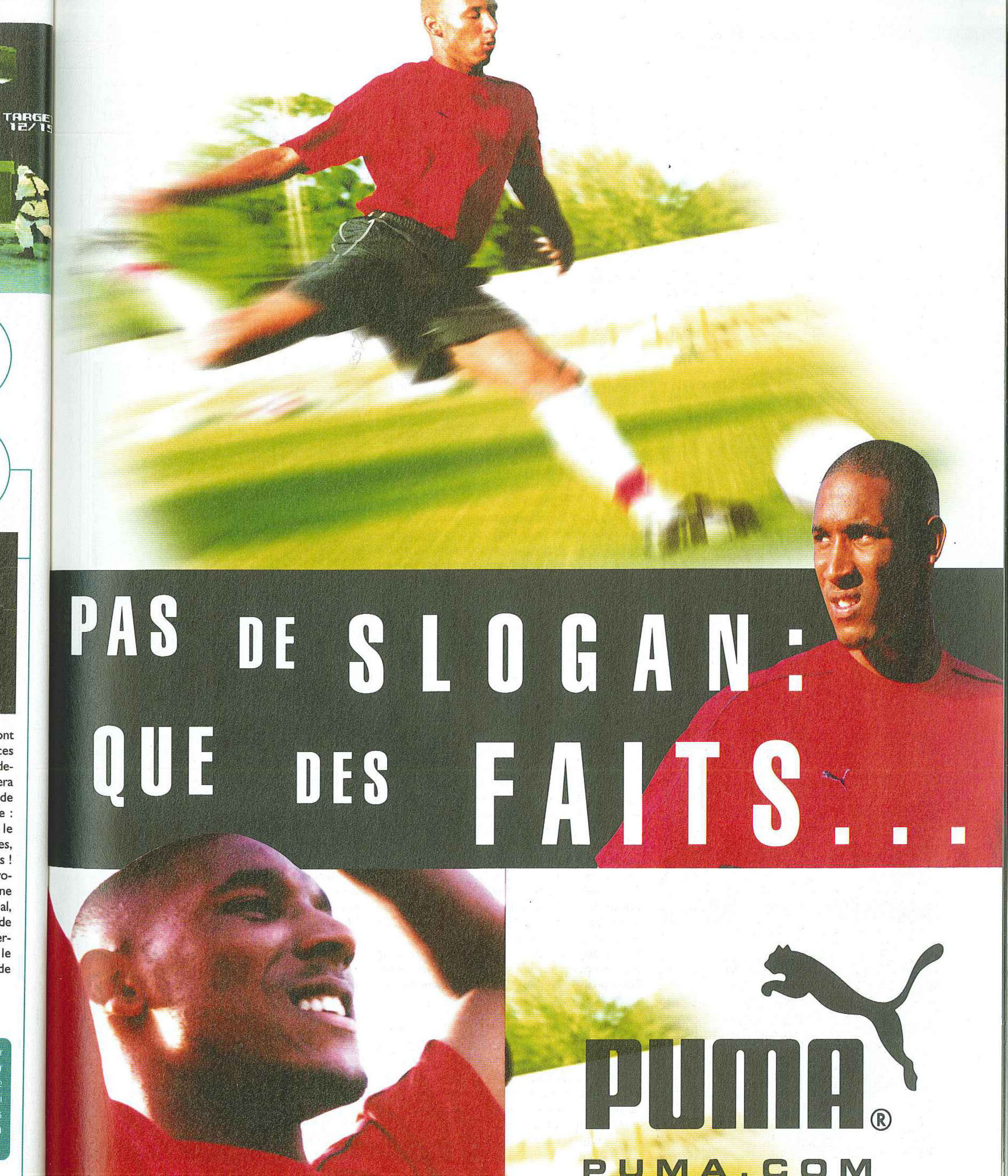
DU VIRTUEL

Le gros de cet add-on : plusieurs centaines de missions d'entraînement en simulation. Celles de l'original sont toujours là, bien sûr, avec les modes habituels (time attack, gun, etc). De nombreuses nouveautés font leur apparition : il sera, par exemple, possible de s'entraîner avec toutes les armes du jeu, jusqu'aux mines Claymore, en pas-

nelles. De nouveaux modes d'entraînement sont également prévus et la difficulté globale de ces missions aura tendance à se corser assez rapidement. Pour progresser de mode en mode, il sera indispensable de réussir chacun d'entre eux, de manière à débloquer la suite. Clou du spectacle : un mini scénario vous permettra de jouer le cyberninja ! Vous pourrez alors parer les balles, sauter comme un kangourou, bref, jouer les caïds ! D'autres friandises plus gadgets achèveront ce volume dédié aux fans du jeu original, comme une séance photo avec Mai Ling, par exemple. Au final, VR Missions prolongera agréablement le plaisir de Metal Gear Solid, qui fut, certes, intense, mais certainement trop court… Saluons au passage le choix judicieux, effectué par Konami France, de commercialiser cet add-on à 169 francs.

Data disk ? Add-on ?

Ce système échappé du monde PC permet donc de rallonger un tant soit peu la durée de vie d'un jeu. Par contre, pour ceux qui n'aurait pas encore saisi l'astuce, il vous faut le titre original pour exploiter le data-disk. Une sorte de supplément si l'on veut, dont l'intérêt est nul pour ceux qui ne possèdent pas l'édition de base ! D'où le nom « add-on ». Possesseurs du jeu


PAS DE SLOGAN :
QUE DES FAITS...
PUMA®
PUMA.COM

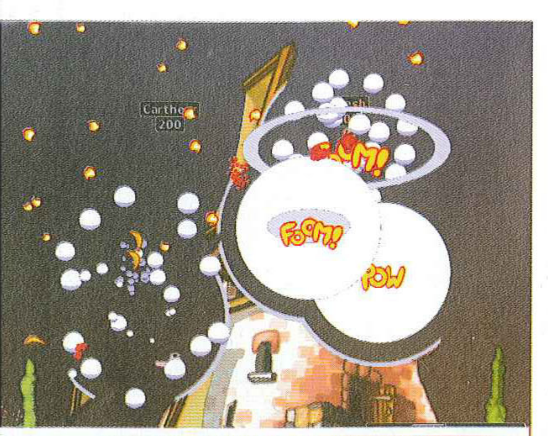
Par Julien Chièze

WORMS ARMAGEDDON

LES VERS DE TERRE REMETTENT ÇA

Editeur : Hasbro Interactive - Disponibilité : octobre 99

Premier titre Platinum, titre hautement recherché sur le marché de l'occasion, Worms revient. Enfin. Un concept inchangé pour un jeu excellent.



Ce type d'explosion ne laisse que peu d'espoir de survie aux lombrics. Pauvre décor aussi.



Avec eux, il faut toujours s'attendre au pire. Petits, gluants, mercenaires implacables, grands prédicateurs de l'apocalypse... les vers de terre guerriers de Worms sont de retour. Alors, profitez bien de vos dernières nuits de répit car l'heure de l'Armageddon a bientôt sonné ! Pour assister à la naissance de la série Worms, remontons environ de quatre ans. Au lancement de la PlayStation et de sa vague de jeux typés arcade aux graphismes 3D révolutionnaires, les Anglais de Team 17 tentaient un pari audacieux. Ils allaient sortir un titre d'action/réflexion en 2D inspiré, dans les grandes lignes, du célèbre Lemmings. « Pffuii, y a que les Anglais pour nous pondre une idée comme ça, z'ont rien compris aux attentes des joueurs, z'en vendront pas un ! » Voilà la réaction qu'on aurait pu craindre... Eh bien, sachez que bien loin de ce sombre scénario, Worms a littéralement cartonné ! Que voulez-vous, si, dans Lemmings, on vous obligeait à prendre soin de pauvres êtres lobotomisés particulièrement lourds dingues, Worms prend son modèle à contre-pied et vous entraîne dans l'enfer de la guerre, une guerre au ras des pâquerettes. Votre objectif est simple, puisqu'il s'agit de diriger des escouades de vers de terre équipés à la Rambo, d'établir une stratégie bien fourbe pour anéantir la troupe de lombrics adverses et d'en profiter pour tout détruire sur votre passage, grâce à un arsenal démoniaque, le tout imprégné d'une ambiance diablement loufoque. Croyez-moi, voilà le programme qui en a réconcilié bons nombres avec les gélatineux squatters de pots de fleurs et ces goinfres de terreau bien frais. On croyait avoir tout vu, quelle erreur...


L'herbe grasse de ce terrain de sport offre de nombreuses cachettes. Admirez le Homerun du base-balleur à gauche.



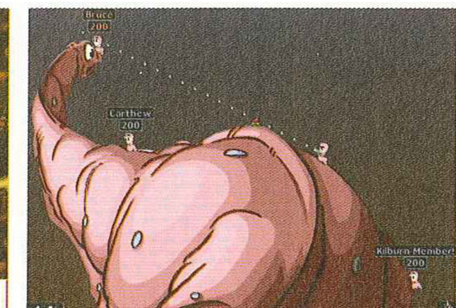
LA PEUR DU NOUVEAU MILLÉNAIRE

En cette veille d'Armageddon (ah bah, tiens, c'est le sous-titre de ce second épisode, quelle coïncidence), nos amis les vers de terre belliqueux ne tenaient plus en place. Ainsi, depuis 1996, ils fomentaient une nouvelle insurrection sur PlayStation et, après avoir pris en otage les développeurs de Team 17, ils reviennent plus survoltés que jamais. Pourtant, puisqu'on ne change pas une recette qui fonctionne, vous manœuvrerez toujours par équipe de 4 vers de terre maximum (jusqu'à 4 équipes en simultané à l'écran, soit des combats pouvant impliquer un total de 16 vers barbares). Mais, outre les règles de base, sachez que l'intégralité des éléments du jeu a été grandement revue à la hausse. Vraiment pas radins, nos amis les lombrics. Des milliers d'étapes d'animation supplémentaires, un arsenal particulièrement conséquent, avec près de 60 armes et utilitaires différents (contre 25 dans





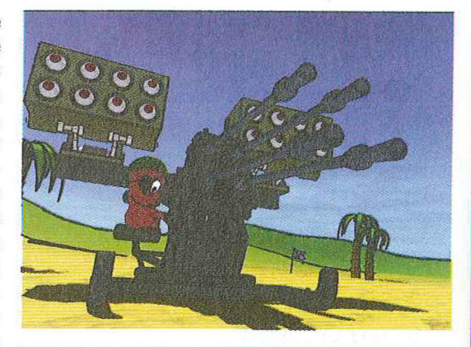

La haute résolution permet d'afficher des décors beaucoup plus fins

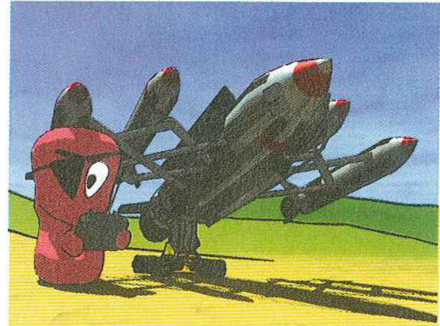


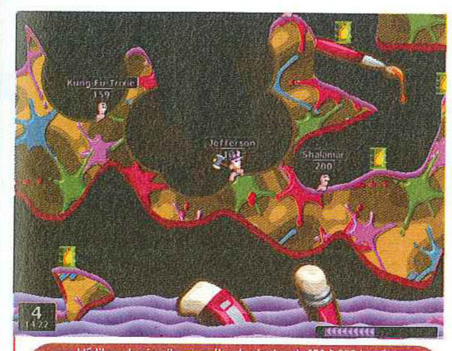
Worms), et ce ne sont que des exemples. Oui, je sais, il va falloir doper quelque peu sa mémoire pour s'y retrouver au départ. Mais ne paniquez pas non plus car l'ajout d'un mode Training très bien étudié devrait faciliter votre assimilation forcée. Une fois remis de cette première émotion, je vais être vache avec vous... tentez un instant d'entr'apercevoir toutes les tactiques qui deviendront alors possible. Il y aura de quoi faire, c'est certain, et puis entre l'assaut de la brebis de plomb qui écrase tout sur son passage, l'attaque de la pierre tombale ou encore du base-balleur fou, vous devriez aussi trouver de quoi vous éclater, au propre comme au figuré. Ensuite, le concept aussi riche que convivial de Worms Armageddon fait rapidement la différence.

PLAISIR PARTAGÉ

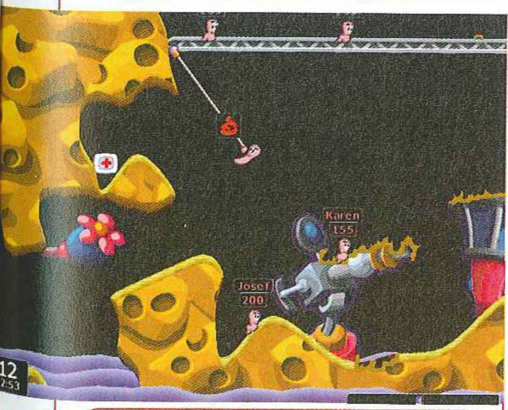
Vous serez prévenu, Worms Armageddon lutte officiellement contre l'autisme. Effectivement, même si le mode solo est assez consistant avec ses quelque 50 missions débilos, le véritable intérêt du jeu réside dans son, que dis-je, dans ses modes multijoueurs. Dans le fond, rien de bien compliqué. Vous passez un coup de fil du genre super paniqué à tous vos potes en leur prétextant que vous ne vous sentez pas très bien, histoire de les faire flipper. Là, croyez-moi, si ce sont de vrais amis, ils rappliquent tous en moins de 30 minutes. Votre tactique a fonctionné et il ne vous reste plus qu'à les forcer à jouer à Worms avec vous. Un bon entraînement à la fourberie. En duo ou jusqu'à 16 joueurs sur « une seule et même manette » (on se passe la manette à chaque tour, il n'y a pas de petites économies), les joutes les plus acharnées pourront alors débuter. A ce moment précis, les règles de fair-play s'évanouissent, les alliances se rompent à l'envi, la traîtrise et autres mesquineries tactiques règnent tout autant que les éclats de rire incontrôlés. Paix à vos pauvres voisins, ils ne sont pas près de dormir. Et encore, je ne parle pas du mode deathmatch où seul contre tous, vous devrez lutter à l'agonie contre 12 vers de terre aussi affamés qu'un Jean Alesi en quête de victoire... Euh, pardon, d'arrivée, tout court.







L'éditeur de circuits permettra de stocker de 150 à 200 tracés sur une même Memory Card !



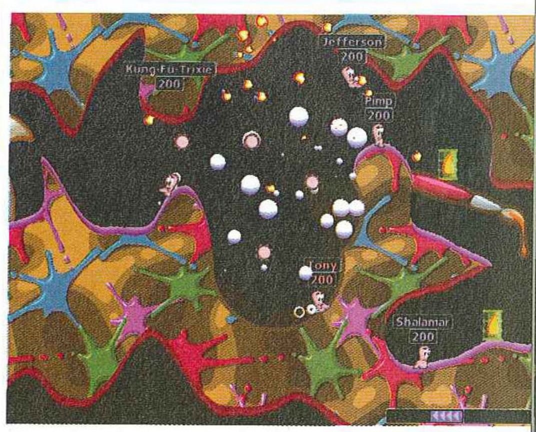
La cordelette vous fera gagner un temps fou et atteindre les meilleures planques. Pratique.

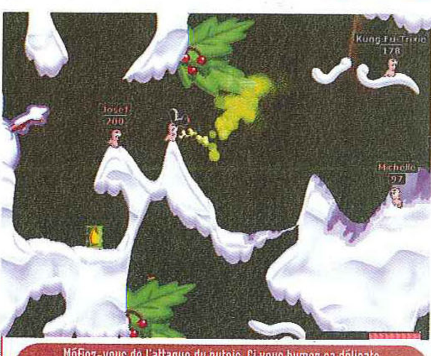
SALIVEZ MES FRÈRES

Bon, mais je vous vois là, vous en demandez encore n'est-ce pas ? Eh bien, tant mieux car Team 17 a décidé, pour son dernier Worms en 2D (le prochain devrait effectivement connaître les honneurs de la 3D), de vous combler au-delà de vos espérances. Ainsi, outre un nombre impressionnant d'armes inédites, mise à part la cinquantaine d'environnements excessivement colorés et présentés en haute résolution, en plus des modes multijoueurs juste excellents, Team 17 a ajouté l'option qui tue, j'ai nommé : le paramétrage intégral de vos missions ! Tout débute par un éditeur de niveaux d'une simplicité affligeante. Vous choisissez un thème graphique farfelu, vous dosez le relief du terrain, décidez du nombre d'ennemis, de leurs noms (encore plus efficace pour régler ses comptes qu'un bon vieux punching-ball), puis, enfin, vous sélectionnez les expressions qu'emploieront vos crétins de vers (plus d'une dizaine de banques de sons différentes pour des effets carrément désopilants). Les développeurs parlent de plus d'un milliard de combinaisons possibles, alors même les plus exigeants devraient être calmés pendant un certain temps. Monument de convivialité et de plaisir ludique, nous regretterons juste que Worms Armageddon ne bénéficie pas d'une représentation graphique plus « 32 bits ». Mais ne chipotons pas, le plaisir est là et c'est tout ce que nous demandons.

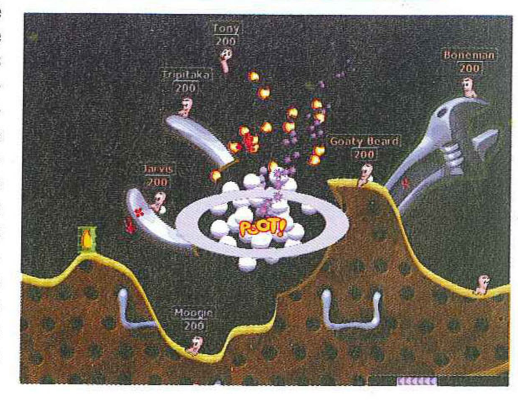
Un succès dans la simplicité

Paru en janvier 96, le Worms original a remporté un franc succès. Rançon du succès immédiat, le titre fut l'un des premiers à intégrer la prestigieuse gamme Platinum. Il en est même devenu l'un des titres les plus recherchés. Paul Kilburn, producteur du jeu, savoure son succès sans s'enflammer pour autant : « Nous avons toujours su que Worms possédait un petit quelque chose de spécial qui le rendrait populaire. Cependant, il est clair que son succès a dépassé toutes nos espérances. Ce qui nous fait particulièrement plaisir c'est que, malgré son âge, notre jeu reste toujours parmi les meilleures ventes européennes. Cela prouve, en tout cas, qu'une bonne idée servi par un gameplay de qualité parvient encore à faire la différence, même si les graphismes demeurent assez simples. » Si l'esbroufe et la poudre aux yeux gagnent de plus en plus de terrain ces derniers temps, il est toutefois réconfortant de voir que des titres sans prétention technique mais au concept accrocheur parviennent encore à s'imposer. La créativité payera toujours !





Méfiez-vous de l'attaque du putois. Si vous humez sa délicate odeur, vous risquez de le regretter à jamais.



Par Dave Martinyuk

Le lance-flammes sert a) à éclairer, b) à allumer ses clopes ou c) à griller ses adversaires ?

FIGHTING FORCE 2

Editeur : Eidos - Disponible en octobre 99

TELLEMENT FIN...

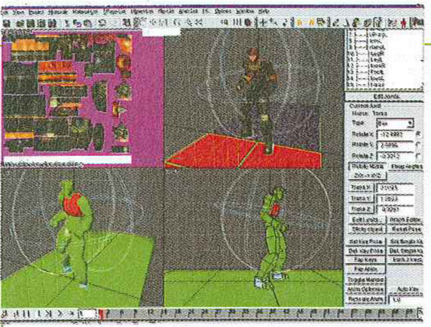
Fighting Force revient. Un jeu d'action traditionnel, techniquement abouti, qui devrait permettre à tous les casseurs en herbe de rester tranquilles à la maison. Une bonne chose.



On a souvent tendance à se réfugier derrière une phrase toute faite lorsqu'il s'agit de suite : « on prend les mêmes et on recommence ». En l'occurrence, ce n'est pas tout à fait vrai car de nombreux éléments changent dans Fighting Force 2 par rapport au premier épisode : nouveaux outils de développement, nouveau moteur 3D, nouvelles armes, nouvelle palette de mouvements... On ne peut même pas dire qu'ils aient repris exactement les mêmes personnages car le ménage par le vide a été fait : des quatre héros du premier épisode, on ne retrouve plus ici que Hawk. Les autres étant passés à la trappe, les plus perspicaces d'entre vous comprendront que FF2 ne propose plus désormais qu'un jeu en mode solo. Finies les parties embrouillées où l'on frappait à deux tous les méchants présents à l'écran. Désormais, il va falloir se passer la manette chacun son tour ou, mieux, jouer très égoïstement sans penser à ses amis. C'est trop bien pour ça, les jeux vidéo...

UN VRAI SCÉNARIO

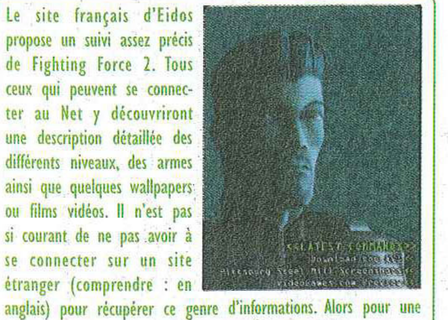
La surprise de FF2, c'est qu'il propose une véritable histoire. Et vous la découvrez au fur et à mesure que vous évoluez dans le jeu. Votre objectif final est d'infiltrer les bureaux d'une société japonaise portant le nom de Nakamichi. Vos objec-



Les outils de développement servent à appliquer les textures sur les personnages ou les décors et à définir, comme ici, l'amplitude de certains mouvements.

d'un ordinateur portable que vous avez sur vous. L'infiltration s'effectue la plupart du temps de façon violente - on ne laisse pas traîner des armes et des munitions par terre juste pour la déco - mais vous pourrez également la jouer plus fine, sans vous faire remarquer, lorsque l'occasion vous en est donnée (assez peu souvent, a priori). Le combat à mains nues et l'utilisation d'armes (blanches ou à feu, il y en a une vingtaine) sont ici savamment dosés. Question réalisation, FF2 fait dans le haut de gamme sur PlayStation, et il propose des niveaux fouillés et assez immenses. Il y en a neuf, divisés en plusieurs zones. Au total, vous aurez vingt-quatre endroits à exploser... pardon, à explorer. Les zones géographiques sont très diverses : Etats-Unis, pour la plupart des niveaux, mais aussi Japon, Amérique du Sud et même Pôle Nord. Si Tomb Raider quatrième du nom reste évidemment le produit phare de Core Design pour la fin de l'année, Fighting Force 2 est un titre sur lequel l'éditeur compte également

Pour patienter



Le site français d'Eidos propose un suivi assez précis de Fighting Force 2. Tous ceux qui peuvent se connecter au Net y découvriront une description détaillée des différents niveaux, des armes ainsi que quelques wallpapers ou films vidéos. Il n'est pas si courant de ne pas avoir à se connecter sur un site étranger (comprendre : en anglais) pour récupérer ce genre d'informations. Alors pour une



Un jeu d'argent, de boules et de queues autorisé par la loi.



Pool Palace

Gagnez un billard SUPRÊME
d'une valeur de 10 000 Frs et de nombreux autres lots
au 08 36 68 46 32 (2,29 F/min) 3615 Ubi Soft (1,29 F/min)
ou www.ubisoft.fr/poolpalace



http://www.ubisoft.fr



Par Dave Martinyuk

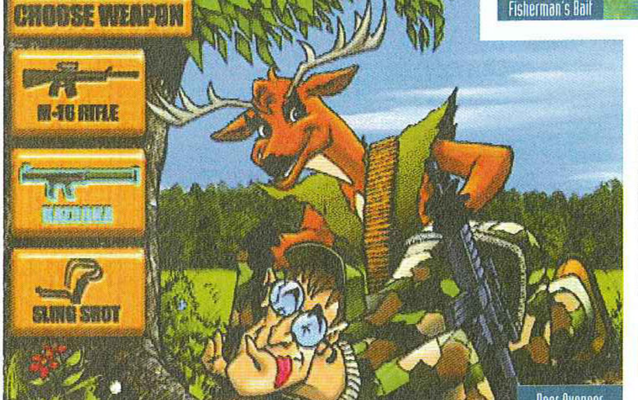


Fisherman's Bait


Fisherman's Bait


Reel Fishing

Une parodie de Deer Hunter est sortie aux Etats-Unis. Son nom : Deer Avenger. On y voit un daim chasser l'être humain. Moi, ça m'amuse...



Deer Avenger



Saviez-vous que le titre original de Voyage au bout de l'enfer de Cimino, était The Deer Hunter ?

LES JEUX « NATURE & DÉCOUVERTES »

FUSIL OU CANNE À PÊCHE ?

En marge des productions traditionnelles, on trouve, dans l'univers du jeu vidéo, quelques productions vraiment étranges. A moins qu'il ne s'agisse de jeux « traditionnels » au premier sens du terme. Quoi qu'il en soit, ces titres connaissent, dans le monde, un franc succès. On se demande bien pourquoi.

La chasse et la pêche sont des activités sujettes à polémiques. Certainement. Les voir déclinées sous forme de jeu vidéo rassure et amuse, quelque part. On imagine bien, toutefois, que le gars qui se lève à six heures du matin pour aller chasser le gibier d'eau avec ses épagneuls, ne va pas troquer tout à coup son fusil contre une manette. Quelque part, c'est dommage. S'essayer à ces « sports » de façon virtuelle procure bien des avantages ; le principal étant, bien sûr, de se dire que l'on ne maltraite pas les animaux. Tirer à la chevrotine sur la tête d'un pauvre lapin terrorisé (souvenez-vous de la parodie des Inconnus), pardon, mais très peu pour moi. Je préfère décapiter des monstres dans Quake ou Duke Nukem. C'est, somme toute, beaucoup moins traumatisant...

L'ARCADE OSE LE « CONCEPT »

Les bornes d'arcade, ces machines qui nous ont tous fait un peu rêver, ont souvent été des précurseurs. En tout cas, disons qu'elles l'ont été pour tout ce qui touche les « accessoires » (on se sent davantage pilote dans l'âme, quand on se trouve dans le cockpit d'une voiture sur vérins, par exemple). Depuis quelques années, les genres se sont diversifiés, avec des machines proposant de monter sur une planche de skate, de surf ou

bateau pneumatique (certaines machines ne sont jamais sorties en France). Et puis, un beau jour, on a eu droit à la canne à pêche (Sport Fishing, Sega Bass Fishing...), avec moulinet, vibrations, poissons plus vrais que nature qui se débattent à l'écran et tout le tralala. L'imagination des développeurs de jeux d'arcade, Namco et Sega en tê-

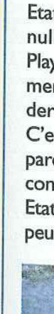
« Bon, toi, tu fais le sanglier... »

Nos chères petites têtes blondes ne sont pas en reste, puisque les fabricants de jouets, toujours sur la brèche, ont commercialisé un fusil inspiré du jeu Deer Hunter. Tout en plastique et très laid, il réagit comme un vrai, en faisant des bruits de la forêt et en faisant bobo à l'épaule quand on tire. On s'étonne après, que ça tire dans tous les sens outre-Atlantique. Bon, maintenant, c'est pour de rire tout ça, il faut bien s'amuser de temps en temps... Vous ne voulez pas leur acheter une PlayStation, à vos enfants ?

Based on the top selling PC game Deer Hunter!

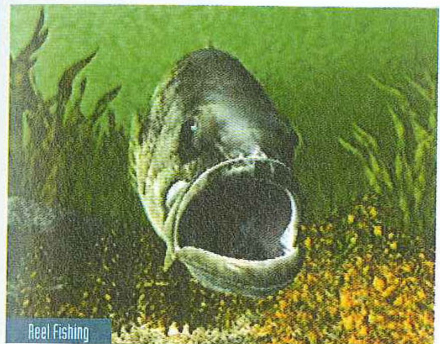
- Force feedback so every pull of the trigger is felt!
- Sculpted rifle acts and reacts like a real rifle!
- Reload the gun by slamming the bolt back into place
- Choose from 3 different modes
- Test your marksmanship with the Deer Hunter Sports Feel Game
- Awesome hunting







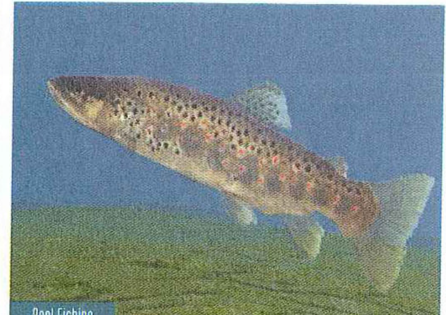
Fisherman's Bait


Reel Fishing

te, ne semble plus avoir de limites. L'originalité, dans ce domaine, n'est pas un vain mot.

LE DAIM EST UNE VACHE À LAIT SUR PC

Le cas Deer Hunter (chasseur de daim) est intéressant. Sorti fin 97, aux Etats-Unis, Deer Hunter fait partie de ces jeux « budgets » vendus à petits prix (moins de 20 $, soit à peu près 120 francs). D'une qualité intrinsèque très moyenne, il s'est néanmoins écoulé comme des petits pains. Un marché insoupçonné se découvre alors. Plusieurs éditeurs s'y engouffrent et les titres se bousculent. Deer Hunter – I et II - tiendra, toutefois, le haut de l'affiche en faisant partie, pendant plusieurs mois, des meilleures ventes de softs sur PC en 98, aux Etats-Unis. Un phénomène que l'on ne retrouvera nulle part ailleurs dans le monde. Converti sur PlayStation par Tantrum, un studio de développement lié à Interplay, Deer Hunter sera annulé au dernier moment, au mois d'avril de cette année. C'est une décision de Sony C.E. of America qui, apparemment, n'a pas jugé le jeu convenable pour sa console. Les histoires récurrentes de violence aux Etats-Unis y sont sûrement pour quelque chose. On peut cependant s'interroger sur le bien-fondé de la


Reel Fishing

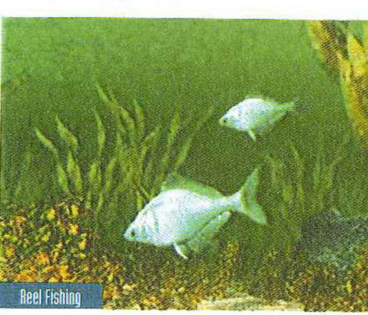
chose quand on voit certains autres jeux. Cela dit, je ne suis pas là pour dire que je regrette que Deer Hunter ne sorte pas sur PlayStation, loin de là.

LES TITRES PLAYSTATION À VENIR

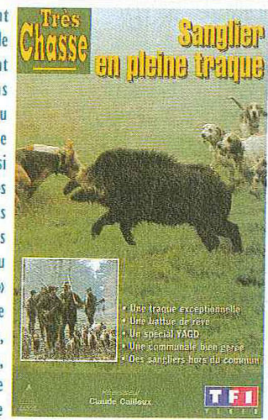
L'halieutique semble être l'activité de prédilection des deux titres à venir sur PlayStation. Le premier, Fisherman's Bait (Konami) est une simulation de pêche tirée de la borne d'arcade du même nom. Vous avez ici la possibilité de faire flotter votre bouchon dans quatre lacs différents. Il faudra soigneusement choisir l'endroit où poser votre ligne et savoir être patient. Différentes sortes d'appâts sont disponibles, à vous de bien les sélectionner, en fonction du temps qu'il fait et de l'état de l'eau. L'intérêt principal de Fisherman's Bait réside dans la possibilité de jouer à deux en même temps.

En ce qui concerne Reel Fishing (Crave), le constat est à peu près le même. Dans le concept, en tout cas. Le but du jeu est de vous faire ressentir le frisson d'excitation du pêcheur, alors que sa ligne est tendue et qu'il sait que le poisson peut se décrocher d'une seconde à l'autre. Le jeu propose un système de concours (en fait, vous gagnez des licences), pendant lesquels vous allez devoir pêcher des poissons de plus en plus gros. Une épreuve vous impose même de récupérer 100 poissons… avant de tous les relâcher. On appréciera ici tout particulièrement la possibilité qui vous est offerte de capturer les poissons, puis de les regarder vivre en aquarium. On pourrait s'interroger sur le bien-fondé d'éditer ce genre de jeux en France. Du côté de Crave, jeune éditeur sur le marché français, il faut dire qu'il ne possède pas un catalogue de titres assez conséquent pour pouvoir refuser de supporter un produit. De plus, Reel Fishing ne lui coûte pas d'argent, dans le sens où il n'y a pas de dépenses marketing prévues pour ce titre et que seuls 8 000 exemplaires seront distribués sur le territoire.

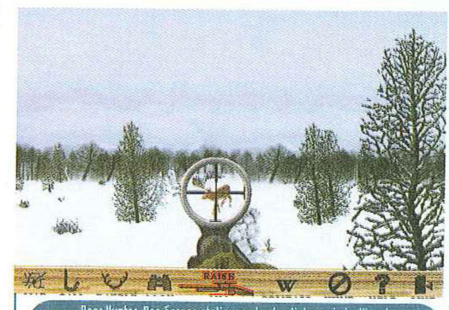

Reel Fishing

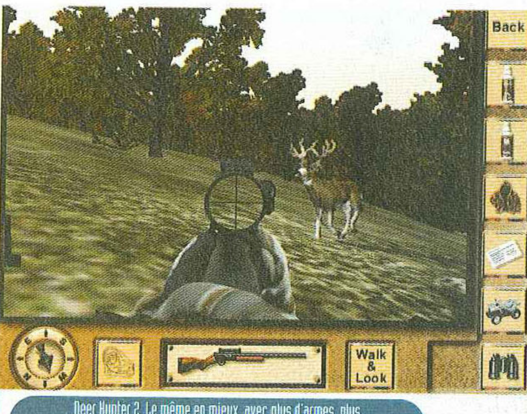

Reel Fishing

Très chasse, très pêche, très c...

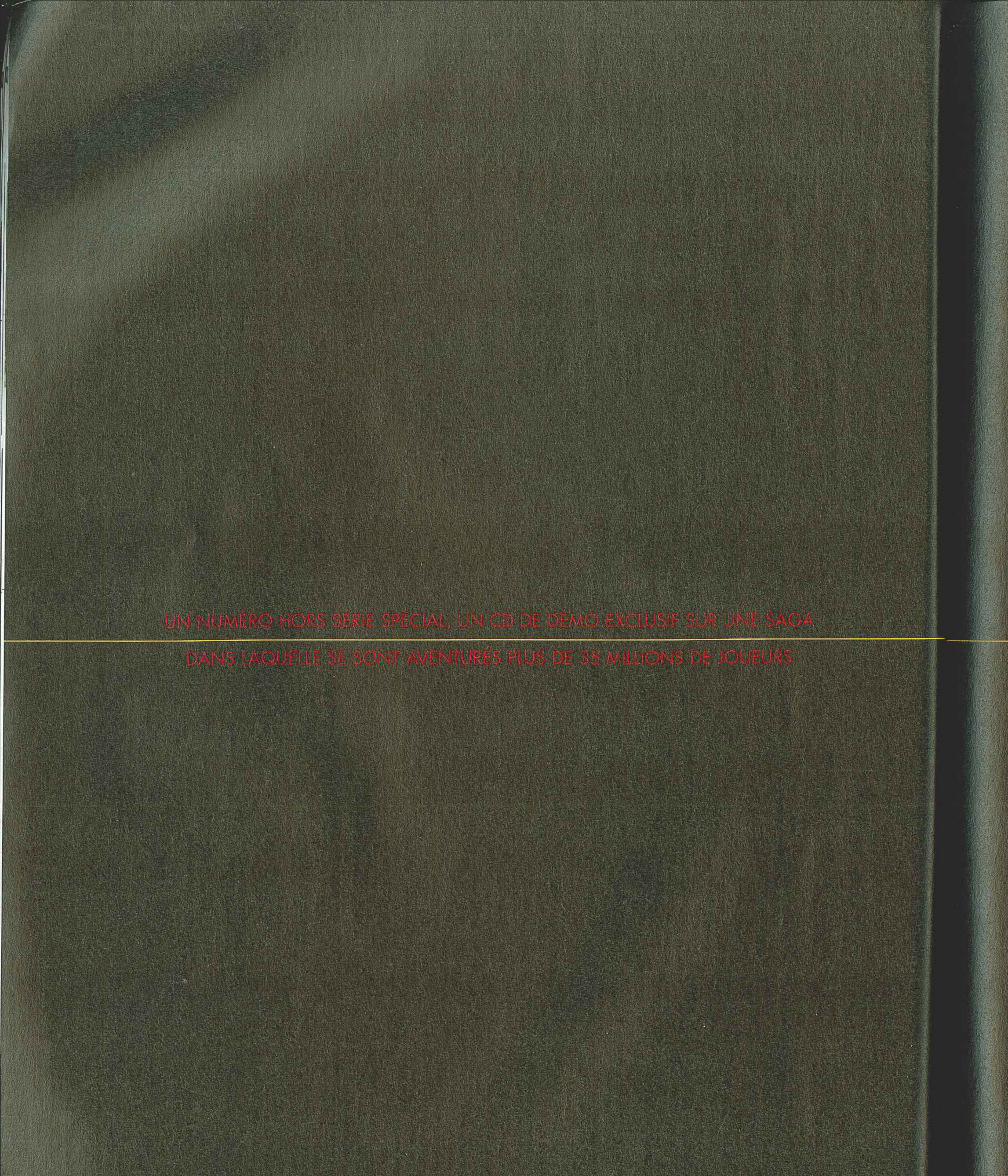


Couche-tard devant l'Eternel, il m'arrive de tomber très souvent sur des émissions qu'aucune personne au mode de vie sain ne peut voir. C'est ainsi que j'ai découvert les très passionnantes émissions « Très chasse » ou « Histoires naturelles » sur TF1. La dernière émission que j'ai vue, il y a quelques jours, m'a inspiré le titre d'une fable : « Le lièvre, les huit chiens et les trois chasseurs ». C'est que ça pousse à devenir poète, ces émissions-là… Ce que je ne savais pas, c'est que TF1 vidéo commercialisait les K7 VHS de « Très Chasse » et de « Très Pêche ». Vous pouvez ainsi (re)découvrir chez vous ces documentaires, en vous repassant autant de fois que vous le voulez vos passages préférés. Si je ne devais m'arrêter qu'aux titres, je crois que j'aurais une préférence pour « La bécasse dans tous ses états ». Quant à l'argumentaire de vente, en revanche, « Chasse, déterrage, piégeage » est sans conteste le plus réussi. Lisez plutôt : « S'attaquer au terrier de blaireaux n'est pas chose facile, lorsqu'on doit faire sortir les animaux ! Mais grâce à des chiens de terrier bien dressés et aux déterreurs efficaces, deux magnifiques blaireaux se font surprendre, après trois heures de travail acharné de la part des chasseurs et des chiens ». Si ça ne donne pas envie de se procurer toute la collection, ça…


Deer Hunter. Des écrans statiques, des bestioles qui pixellisent et quelques millions d'exemplaires vendus.



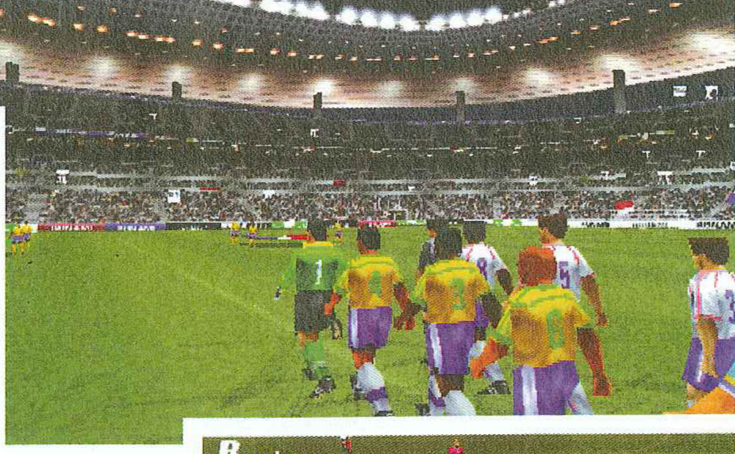
Deer Hunter 2. Le même en mieux, avec plus d'armes, plus d'accessoires et plus d'endroits où aller chasser.


UN NUMÉRO HORS SÉRIE SPÉCIAL, UN CD DE DÉMO EXCLUSIF SUR UNE SAGA
DANS LAQUELLE SE SONT AVENTURÉS PLUS DE 35 MILLIONS DE JOUEURS


PlayStation
Numéro 9 • octobre 1999
MAGAZINE
Hors Série

Par Jean Santoni





Zidane et sa tonsure de moine ! Quelle classe...

L'atout de ISS : un gameplay radicalement différent de celui de FIFA 99

ISS PRO EVOLUTION

Editeur : Konami - Disponibilité : novembre 99

LA REVANCHE DE KONAMI

Dans la série des simulations de football de la fin d'année, je voudrais celle de Konami. Une réactualisation de son titre phare, ISS, pour contrer les tentatives de Sony et d'EA Sports.



Le contenu

Cette année, Konami a revu à la hausse ses modes de jeu. Vous pourrez désormais participer à 10 compétitions différentes : l'International Cup, la Konami Cup, l'International League, l'European Cup, l'African Cup, l'American Cup, l'Asian Cup, la Master League, l'Olympic mode, plus une « Extra Cup ». Voilà qui devrait contribuer à combler l'absence d'équipes de clubs. Le titre de Konami propose également un mode Training plus convivial calqué sur celui de FIFA. Très complet, ce dernier permet de se familiariser avec les changements tactiques, les différentes formations, les coups de pied arrêtés (coups francs, corners), les une-deux et les nombreuses feintes. Enfin, un pe-

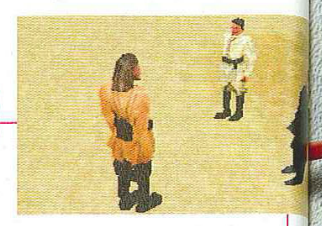
Konami est-il vraiment en mesure de contrer EA Sports et son prochain FIFA ? En théorie, au vu des qualités de la pré-version d'ISS Pro Evolution, on serait tenté de répondre tous en cœur : oui. Pour tout vous dire, s'il y a un jeu de sport qui nous empêche de travailler en ce moment, c'est bien celui-là. Un petit match entre midi et deux (quand on arrive à se lever !), la revanche pour le cronch, cronch, goûter (je bouffe des BN) et, bien sûr, la belle en soirée, histoire de finir la journée en beauté ! Comme vous pouvez le constater, ISS Pro Evolution est carrément devenu la pause café de la rédaction. Chez nous, c'est plutôt de bon augure quant au devenir d'un produit. Néanmoins, le combat marketing avec EA Sports s'annonce difficile, les moyens dont disposent les éditeurs n'étant pas tout à fait les mêmes.

UN POTENTIEL ÉNORME

FIFA 2000 (cf. Making Of dans ce numéro) et ISS Pro Evolution ne jouent pas tout à fait sur le même registre. Du côté d'EA Sports, on peut s'attendre à une simulation de foot d'une accessibilité immédiate, bien speed, visuellement spectaculaire avec un petit côté bourrin. Konami, lui, a placé ce nouveau volet d'ISS Pro sous le signe de la simulation pure en choisissant de pousser le réalisme à son paroxysme. Le gameplay d'ISS Pro Evolution est d'une technicité redoutable. Impossible de faire le forcing, il faut construire. Par exemple, si vous tirez dans une mauvaise position, votre shoot perdra en puissance et en précision, la gestion des contres est aussi beaucoup plus rigoureuse, la balle ne passe



sol... Bref, on a le sentiment d'assister à un vrai match. Techniquement, on note également de nombreux changements. Les plus flagrants concernent l'animation des joueurs. Les attitudes des joueurs sont d'une variété et d'un naturel inégalé. A chaque nouveau match, on découvre des gestes techniques inédits. Les joueurs font des contrôles de balle avec leurs cuisses, leur poitrine, perdent l'équilibre, dérapent sur la pelouse après une accélération un peu brusque, effectuent des pas chassés, s'attrapent le maillot... C'est tellement précis, qu'on parvient même à distinguer les tirs de l'extérieur et de l'intérieur du pied ! D'un point de vue esthétique, le jeu a aussi pas mal évolué, sans pour autant surclasser FIFA 99. Cependant, ISS n'atteint pas encore la perfection. Le système de coup franc et de corner est toujours aussi peu pratique (s'inspirer de FIFA serait une bonne chose) et les changements de direction souffrent d'un temps de latence gênant dans certaines situations. Voilà, ISS Pro Evolution est en



STAR WARS EPISODE 1 THE ADVENTURE

Editeur : LucasArts - Disponible en automne 99

LE MERCHANDISING LUCASARTS

L'échéance approche. La vague Star Wars, même si elle risque d'être moins importante qu'escompté, arrive. Et, avec elle, une avalanche de produits dérivés de qualité variable.



Des phases de combat au sabre laser 100 % arcade.

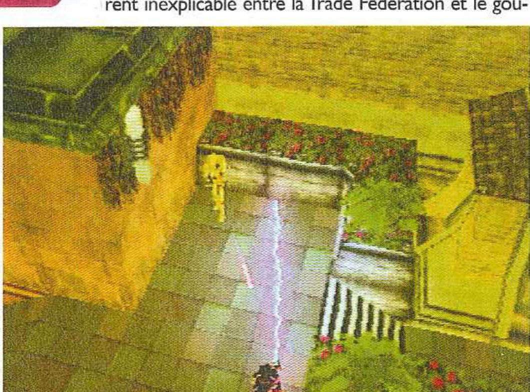
En octobre prochain, le 13, puisqu'il faut être précis, des millions de Français découvriront, après presque tout le monde, le premier volet de la nouvelle trilogie de la Guerre des Etoiles, Star Wars Episode I : La Menace Fantôme. Un événement cinématographique qui se devait d'être accompagné d'un cortège de produits dérivés. Que voulez-vous, pour Georges Lucas, il n'y a pas de petits profits. Dans le lot, évidemment, on trouve deux productions vidéo-ludiques actuellement en tête des ventes aux zétazunis : Star Wars Racer, un sous-WipEout qui ferait bien de ne jamais sortir sur PlayStation, vu les notes obtenues par la version PC, et La Menace Fantôme, un jeu d'aventure/action a priori un peu plus intéressant, reprenant la trame scénaristique du film de M. Lucas.

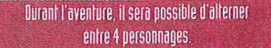
TRÈS GRAND PUBLIC

L'action de La Menace Fantôme débutera sur Naboo, une petite planète victime d'un embargo économique injustifié. Dépêché par le grand chancelier Valorodius, Obi Wan Kenobi (en l'occurrence, vous) et son maître d'arme, Qui-Gon Jinn (Liam Neeson dans le film), sont chargés de régler ce différent inexplicable entre la Trade Federation et le gouvernement de Naboo. Bien sûr, une fois sur place les choses vont très vite dégénérer. Si le scénario a fait l'objet d'une attention toute particulière, le titre de LucasArts n'est pas à proprement parler un jeu d'aventure pure souche. Les combats y tiennent, en effet, une place prépondérante (maniement des héros proche d'un jeu d'arcade). Les phases de dialogue et de recherche sont, dans l'ensemble, d'une grande simplicité. Il en est de même pour tout ce qui touche l'aspect gestion (inventaires, équipements, utilisation de la force). Les quêtes annexes, quant à elles, ne devraient pas trop vous perturber. En revanche, avec sa douzaine de chapitres, LMF laisse espérer des situations assez variées. C'est déjà ça. De toute manière, chef-d'œuvre ou pas, le fait de retrouver tous les lieux du film (le palais de la reine Amidala ou encore Mos Espa) et de pouvoir incarner, en plus d'Obi Wan, tous les personnages-clef (à savoir la reine, le capitaine Panaka et Qui-Gon mais pas Jar-Jar le lapin de l'espace, désolé) devrait suffire à convaincre les fans invétérés de Star Wars. Quant aux autres, tout dépendra de leur sensibilité au marketing.









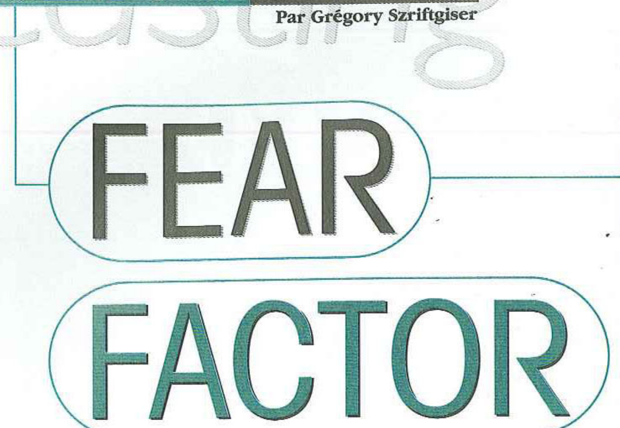
Durant l'aventure, il sera possible d'alterner entre 4 personnages.



Star Wars en chiffres

A ce jour, les recettes américaines de Star Wars Episode One s'élèvent à 415 645 312 dollars (sans compter les recettes liées au business des licences). Un score phénoménal qui ne parvient pourtant pas à détrôner les recettes du premier Star Wars (1977) : 460 935 655 dollars. Georges Lucas reste également très loin derrière le Titanic, le film de James Cameron ayant rapporté 600 743 440 dollars ! Si vous aimez le cinéma et que vous souhaitez en apprendre un petit peu plus sur La Menace Fantôme, nous

Par Grégory Szriftgiser



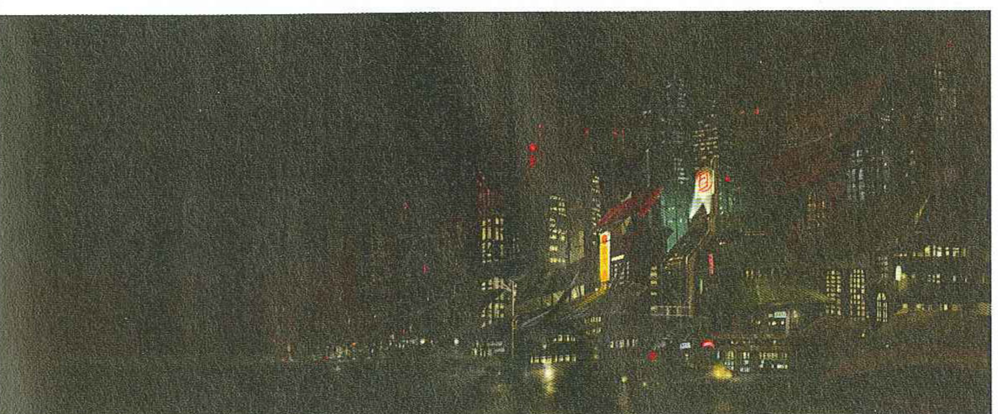
FEAR FACTOR

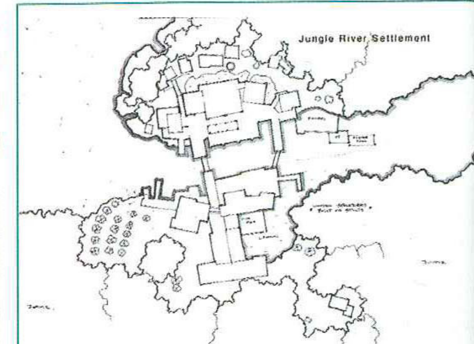


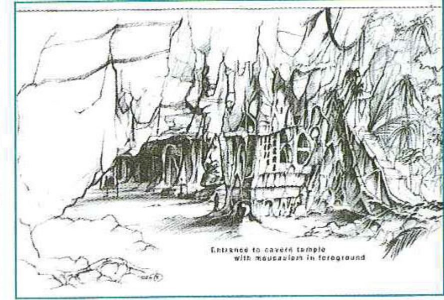
Editeur : Eidos - Disponibilité : fin 99

EN ATTENDANT...

Nous vous avions promis un reportage complet dans le précédent numéro. Malheureusement, la sortie étant décalée, les développeurs garderont leurs secrets encore quelques temps. En attendant, voici un aperçu d'un travail en bonne marche !







temple approach

stairs up the side of the mountain

view down into the canopy floor inside the hollow mountain

Les cut-scenes qui conteront l'histoire sont auparavant designées sur des storyboards.

Cela arrive de plus en plus fréquemment, à mesure que les projets de jeux se font de plus en plus ambitieux. Fear Factor sera-t-il le prochain Soul Reaver du retard ? Nous verrons, mais, en tous les cas, le voilà décalé une première fois, et Kronos Digital, le studio de développement, tient à garder pour le moment ses secrets. A défaut de vous proposer le reportage complet promis le mois dernier, voici une double page d'études, de croquis, de personnages, histoire de vous montrer que le projet avance !

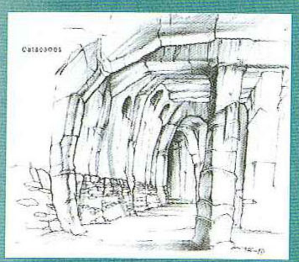
PATIENCE

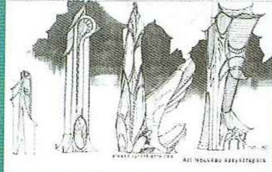
Après tout, bon nombre de grands jeux ont appris à se faire attendre. De là à penser que le retard est synonyme de qualité... Espérons-le en tout cas pour ce titre qui excite notre curiosité et notre intérêt depuis sa découverte à Los Angeles, lors du dernier salon E3. Je rappelle que Fear Factor est un jeu d'aventure/action, dont le scénario encore obs-

Dans la peau d'Hana, Deke et Glas, trois mercenaires, vous allez prendre part à un sauvetage pour le compte des Triades, la mafia du coin. Mais selon toute vraisemblance, l'histoire cache encore bien des choses. Il suffit, pour s'en convaincre, de regarder certains croquis sur ces deux pages, montrant des personnages étranges, en décalage complet avec l'ambiance cyber à laquelle nous nous attendions jusqu'à maintenant. Quelles surprises nous réserve ce scénario qui, aux dires des développeurs, fut le moteur de leur création ? En effet, tout est parti d'un script, et non d'un principe de jeu ou d'une idée technique. Du coup, il apparaît légitime qu'ils promettent une histoire motivante et intéressante, et non limitée à une suite de gunfights, de puzzles et de recherche. Le reste a naturellement suivi, grâce à la passion des designers pour l'esthé-

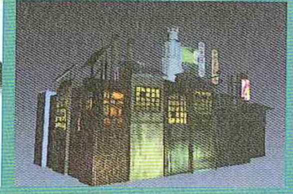
Les décors

Les décors représentent une masse de travail très importante, plus encore que les personnages. Ceux-ci sont croqués, dessinés, précisés par plusieurs angles, puis modélisés en haute résolution et animés.

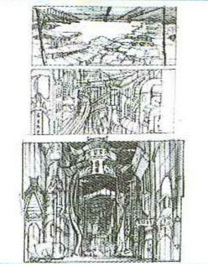


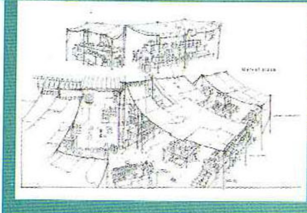


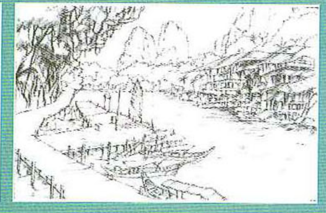
Tout commence sur quelques éléments de décor, comme une arche, des buildings.



Les bâtisses sont ensuite modélisées petit à petit.

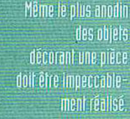






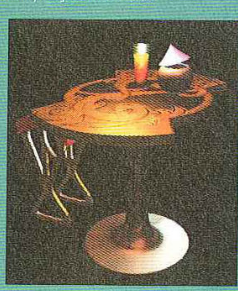
D'autres dessins, plus généraux, permettent de connaître l'aspect global des scènes.





Même le plus anodin des objets décorant une pièce doit être impeccablement réalisé.

Ils sont ensuite tous assemblés, puis l'ensemble du décor est recréé suivant les croquis.



le choix le plus judicieux, pour rendre l'ensemble cohérent, tout en permettant aux autres talents du groupe de s'exprimer. Enfin, l'ajout d'un moteur graphique original permit de retranscrire de manière fidèle l'imagerie élaborée par les artistes.

DES IDÉES NOUVELLES

Pour le moment, bien évidemment, il reste encore beaucoup de travail. Mais, a en juger par le nombre faramineux de croquis, de personnages, de designs et de storyboards, le tout a l'air d'être particulièrement précis dans l'esprit des développeurs. Le reste revient à la réalisation de l'ensemble, de la modélisation et de l'animation des décors pour les FMV à l'optimisation de la maniabilité et du gameplay. Les phases de jeu et les chapitres de l'histoire sont, à coup sûr, finalisés, de même que le moteur qui, s'il peut sans doute être optimisé, se révèle parfaitement fonctionnel dans sa version actuelle, tel que nous avons pu le découvrir. Quoi qu'il en soit, le jeu porte d'ores et déjà la griffe de l'originalité technique. Reste à déterminer si le cœur du titre, le scénario, fera date. Pour l'instant, les informations sont jalousement gardées ; impossible d'en juger !

L'AVENIR

Fear Factor semble donc promettre quelques surprises de taille. Si les premières nous sont déjà connues (l'utilisation de FMV en fond et de textures « flat » pour un rendu manga des personnages), le gros reste encore à venir, sans nul doute. Nous ferons donc comme vous : patienter jusqu'à en apprendre un peu plus sur cette histoire, qui risque d'être riche en rebondissements et même en éléments fantastiques. Que cache les Triades ? Jusqu'où devrez vous aller, dans quel coin totalement désurbanisé devrez-vous adapter vos compétences ? De quoi sont donc capables Glas et Deke, que nous connaissons beaucoup moins bien que Hana ? Autant de questions qui trouveront leur réponse dans les mois qui viennent, sans doute dans ce fameux reportage. Car, si nous n'avons pas pu le réaliser pour le moment, croyez bien que l'idée trotte toujours dans notre tête, et que nous irons voir Kronos un jour ou l'autre… très prochainement !

Les personnages

Moteurs de l'histoire, Hana, Deke, Glas et les autres personnages du jeu ont, bien entendu, fait l'objet d'une attention toute particulière. Croquis, dessins plus élaborés puis modélisation et texturage. Voici quelques-unes de ces étapes en images.

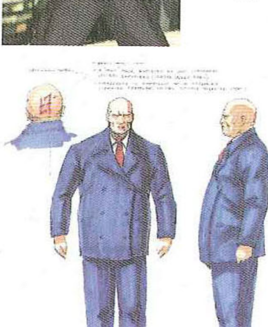


Les dessins des trois personnages principaux sont, de loin, les plus aboutis.

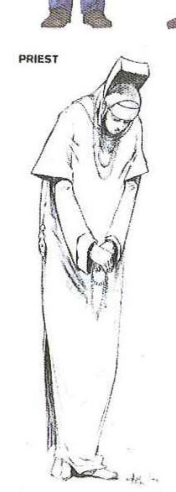


Les modèles temps réels utilisés dans le jeu ont gardé, grâce aux textures, le feeling manga.





Les personnages secondaires importants sont traités en fonction de leur place dans le jeu.



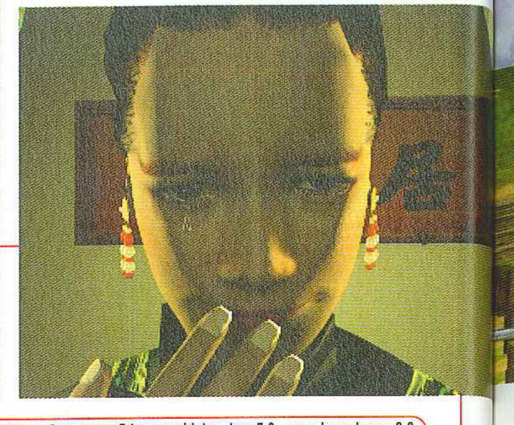
Les plus anodins, tels que les ennemis, font tout de même l'objet d'esquisses précises.



Par Kendy Ty





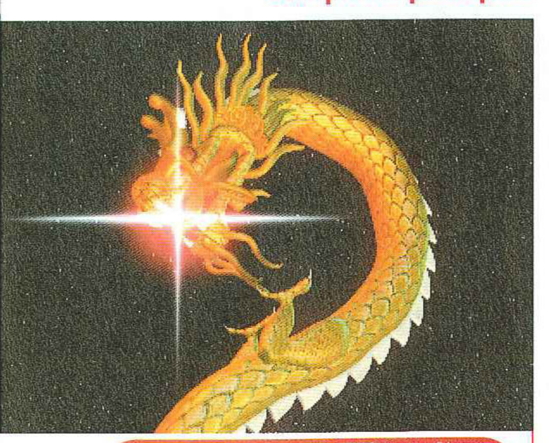


CHINE : INTRIGUE DANS LA CITE INTERDITE

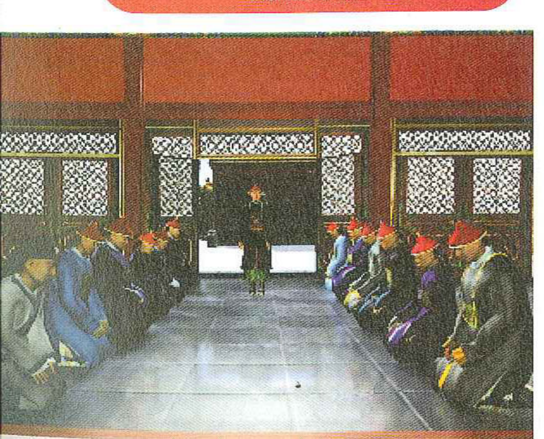
Editeur : Cryo - Disponible le 30 septembre 99

TROISIÈME CRIME À LA COUR DU ROI

Après les surprenants Versailles et Egypte, Cryo adapte son dernier titre PC de la série. Un genre de jeu toujours unique. Quand on voit le résultat, on comprend pourquoi.



Il semblerait qu'une erreur se soit glissée dans le soft ! Effectivement, les dragons impériaux chinois possèdent cinq griffes et non trois comme ici !



Cryo continue de dispenser savoir et érudition par l'intermédiaire du jeu vidéo, puisqu'il prévoit de sortir, pour fin septembre, un titre qui restera dans la même veine que Versailles et Egypte. Cette fois, l'aventure prendra place dans la Chine du XVIIIe siècle sous le règne de l'Empereur Qianlong. Vous incarnez le surintendant de la Maison Impériale et devrez, à la suite de l'assassinat du chef eunuque, mener une enquête d'investigation dans la Cité Interdite. Bien entendu, la trame scénaristique sera prétexte à un long voyage ludo-éducatif dans lequel la culture chinoise et la somptueuse architecture de la Cité Interdite se trouveront disséquées. On retrouve, à peu de chose près, la même intrigue que dans le très précieux Versailles, à la différence qu'ici, l'action se passe en Asie ! A défaut d'être original, Chine : Intrigue dans la Cité Interdite aura le mérite de briller en matière de documentations historiques et artistiques.

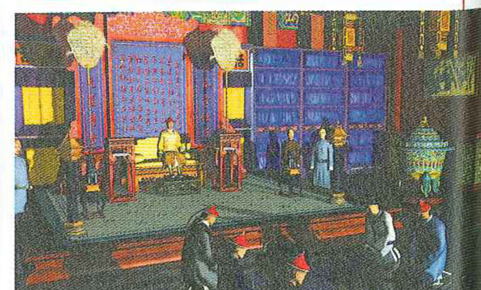
A LA POINTE DE LA CULTURE

Tout comme dans l'illustre Versailles, les développeurs de Cryo ont du effectuer tout un tas de recherches historiques et culturelles assez pointues concernant la Chine Impériale. C'est la raison pour laquelle le soft devrait présenter un univers asiatique plus que réaliste avec des accessoires et des parures faisant l'objet d'informations minutieuses. Validé scientifiquement par des spécialistes renommés en art et culture chinois, vous y trouverez également une encyclopédie illustrée déclinée en trois modes de consultation : aventure, espace documentaire et visite. Par ailleurs, le jeu utilise toujours la fameuse technologie de l'éditeur français, pompeusement nommée « Omni 3D » offrant de visionner les décors à 360°. En fait, cette technique permet seulement de déformer plus ou moins une image en 2D, selon le point sur lequel on se focalise ! Rien de transcendant, donc ! Pour ce qui est du déroulement de votre enquête à proprement parler, une succession d'écrans fixes vous proposera des énigmes qui, une fois résolues, déclencheront des séquences cinématiques de circonstance. Promettant une trentaine de personnages et une interface compatible avec la souris PlayStation, ce titre vous offre enfin l'opportunité d'accroître le volume de votre bulbe rachidien dans la joie et l'allégresse !

100 % culturel

Du 5 avril à l'an 2000, une exposition au musée des Beaux-Arts de Nice consacre une pièce exceptionnelle aux trésors de la Cité Interdite de Beijing. Exécutés par le peintre Xu Yang en 1776, à la demande de l'empereur Qianlong, trois rouleaux immortalisent le voyage du souverain dans le sud de la Chine (traversée du fleuve jaune Huang). Les dimensions exceptionnelles de ce rouleau (70,4 x 1607 cm) ainsi que sa fragilité exigent une présentation nécessairement temporaire.

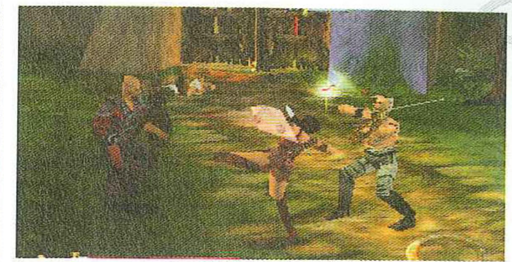






Par Jean Santoni



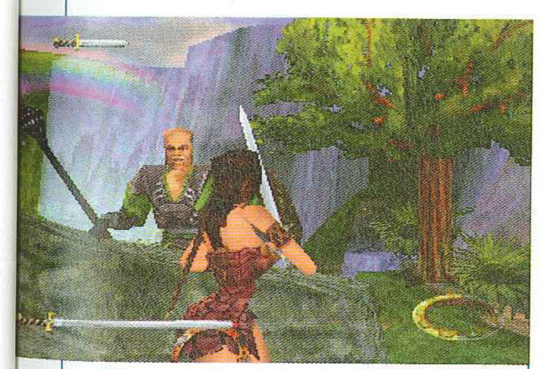


XENA LA GUERRIERE

UN JEU DE SÉRIE B

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : automne 99

Ceux pour qui le samedi après-midi est synonyme d'aventures en compagnie de la princesse guerrière Xena seront sans doute ravis d'apprendre que leur héroïne arrive sur PlayStation. Ils seront les seuls.



Un système de jeu proche de Nightmare Creatures.

90-65-90

Bon, maintenant que vous avez les mensurations de la plantureuse Lucy Lawless (une évaluation au micron près), on va essayer de faire un petit tour d'horizon de sa carrière d'actrice ! Née le 29 mars 1968, à Mount Albert en Nouvelle Zélande, Lucy est la cinquième fille d'une famille de 7 enfants. Elle débute son métier d'actrice à l'âge de 20 ans en rejoignant une troupe de comédiens néo-zélandaise (Funny Business).

Dès lors, elle enchaîne les rôles secondaires dans différentes séries TV et téléfilm : The Ray Bradburry Theater (1985), The Black Stallion (1990), The Rainbow Warrior (1992), High Tide (1994)... Sa première apparition dans la série Hercule remonte à 1995 (1re saison, épisode 6), c'est la naissance du personnage de Xena. La même année, Robert Tapert crée une série dédiée à la princesse-guerrière. Depuis, il collectionne les coupures de 100 dollars.

Pour en savoir plus : www.simplenet.com et www.Xena.com

La culture américaine, moi, il n'y a rien à faire, ça dépasse mon entendement. Vous connaissez sûrement tous la série télévisée Xena. Mais si, vous savez, le truc post-mythologique super ringard diffusé sur TF1 et mettant en scène une barbare plutôt bien gaulée interprétée par Lucy Lawless, (l'équivalent féminin de Lorenzo Lamas). Voilà, on y est ! Diffusée dans plus de 26 pays, cette série créée par Robert Tapert bat, depuis plus de deux ans, tous les records d'audience. Outre-Atlantique, la quatrième saison est même parvenue à détrôner le mythique Star Trek ! Pour résumer la situation, comme les X-Files ou Friends, Xena : Warrior Princess (c'est le titre original) est en train de devenir une série culte ! Une occasion en or finalement pour une adaptation vidéo-ludique. Mmm, et devinez qui se charge de l'affaire ? Electronic Arts of course !

100 % BOURRE-PIF

Guerrières, barbares et « post-mythologie » obligent, Xena n'est pas un jeu de réflexion mais bel est bien ce qu'on appelle un beat'em all, un jeu d'action traditionnel. Le titre d'Electronic Arts fait d'ailleurs beaucoup penser, dans sa mise en scène, à Nightmare Creatures de Kalisto. Pour schématiser, Xena se balade en petite jupette (très, très, très courte), une épée à la main et rosse tous les mâles habillés en peau de bête qui se trouvent sur son passage. Le communiqué de presse évoque toutefois la présence d'énigmes. Nous verrons lors du test. Comme Nadia, l'héroïne de Nightmare,

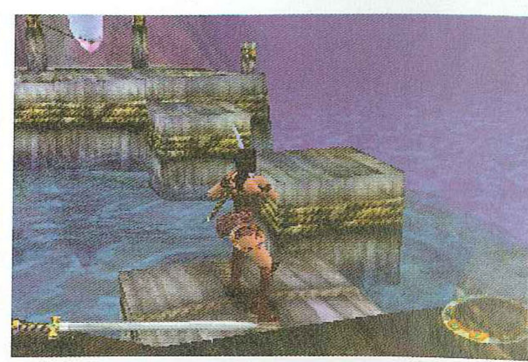


Fais-moi mal : la fougueuse Xena apprend les bonnes manières à ces messieurs.



L'arme secrète de Xena : le disque tranchant.

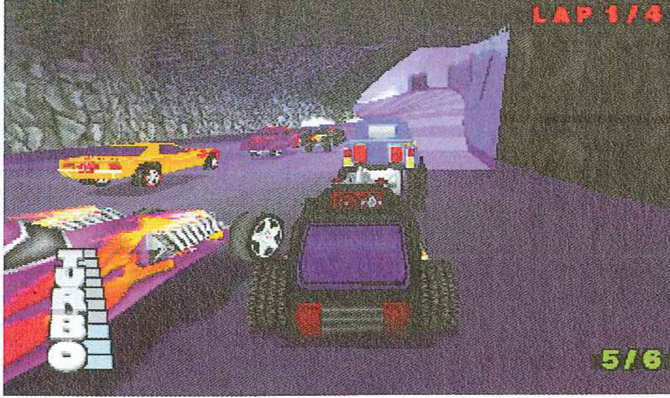
Xena dispose d'une panoplie de mouvements assez large (une trentaine de coups environ) et de pouvoirs spéciaux, elle peut d'autre part envoyer un disque tranchant sur ses ennemis. Une fois lancé, c'est vous qui le contrôlez. Marrant. Une arme redoutable qui vaudra très certainement au jeu une classification « interdit aux moins de 18 ans « (joke). La réalisation, quant à elle, tient la route. On pouvait craindre le pire, ben, non, là, les choses semblent bien parties. Le moteur 3D est fluide, les décors sont dans l'ensemble assez réussis (la version définitive comprendra 7 mondes divisés en 21 sous-niveaux) et l'action est plutôt vive. Mais bon, ne nous emballons pas, Xena a plus le profil du petit jeu de série B à acheter sur le marché de l'occase que celui de la bombe ludique.

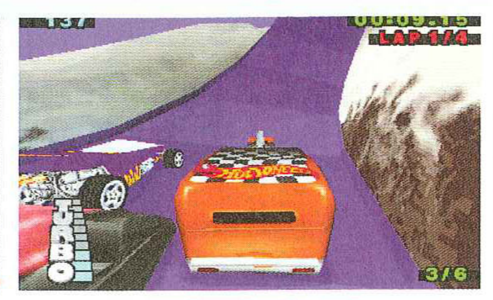


Par Jean Santoni



Une réalisation graphique d'une grande médiocrité. EA nous a habitués à mieux.





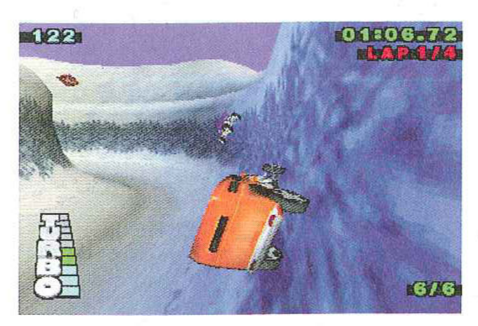
Petite originalité, vos voitures pourront effectuer des « tricks »... des figures, quoi !

HOT WHEELS RACING

EA ET MATTEL MAIN DANS LA MAIN

Editeur : Electronic Arts - Disponible en novembre 99

Exploitant la popularité des petites voitures Hot Wheels - traduisez Roues Chaudes - Electronic Arts nous propose un jeu de course plutôt classique. L'occasion d'être nostalgique.



Une marque populaire

La marque Hot Wheels appartient au géant du jouet Mattel. Fondé en 1945 par Harolds Matson et Helliot Handler, Mattel Incorporation est devenu le leader mondial de l'industrie du jouet. Située à El Segundo, une ville limitrophe de Los Angeles, la compagnie emploie actuellement 29 000 personnes et est présente dans plus de 36 pays. Ses revenus pour l'année 98 s'élèvent à 6 milliards de dollars. La marque Hot Wheels, quant à elle, a été créée en 1968. Elle compte, à ce jour, plus de 15 millions de collectionneurs âgés de 5 à 15 ans. En 1997, Hot Wheels est devenu le sponsor officiel du pilote de la Wintson Cup (NASCAR), Kyle Petty. L'année dernière, la marque a fêté ses 30 ans d'exis-

C'est marrant comme certains mots peuvent rappeler des souvenirs. Tenez, par exemple, Hot Wheels, moi, ça me fait penser à une période bien précise de mon enfance ; celle où j'allais faire les courses, le mercredi après-midi, au Prisunic de la rue Pelleport (20e arrondissement), pour rendre service à ma môman. Avant de partir au travail, elle me laissait un post-it sur lequel était inscrit : « 4 litres de lait et 6 bouteilles d'eau, merci ma minouche ». En règle générale, après avoir rempli mon caddie, je passais toujours par le rayon jouet pour zieuter les petites voitures. Il y avait trois marques. Les Majorettes (un peu ringarde), les Matchbox (pas mal) et les Hot Wheels, le top du top, du « made in U.S.A. » en puissance, furieusement design, des dragsters monstrueux façon « Fous du Volant ». Comme il me



restait rarement plus de 40 centimes, après l'achat des 4 litres de lait et des 6 bouteilles d'eau (ma môman calculait toujours au plus juste) et que je n'avais pas encore d'argent de poche, ben, plutôt que de rêver à un hypothétique achat de ces petites voitures, je les chourrais ! Ma technique ? Je me mouillais les doigts avec de la bave (la mienne) pour « désolidifier » l'emballage (la base était en carton mou) et ainsi je m'emparais discrètement du contenu. Ouais, j'en ai eu des Hot Wheels...

DUBITATIF

Enfin, tout ça pour dire qu'Electronic Arts se prépare à lancer sur le marché un jeu de course dédié aux Hot Wheels. Décidément, les éditeurs ne savent plus quoi faire pour être originaux. Le truc le plus étrange, avec ce jeu, c'est qu'à aucun moment, on a l'impression d'être aux volants de petites tutures. La représentation graphique n'a effectivement rien à voir avec un MicroMachines. Là, les développeurs semblent avoir un peu raté leur coup. Comme ça, vu du fond de la salle des tests, Hot Wheels Racing ressemble à un jeu de caisses ordinaire tout ce qu'il y a de plus basique. Sinon, le titre d'EA proposera 40 modèles de petites voitures, une bonne douzaine de circuits comprenant des embranchements et des rampes de montagnes russes, 4 thèmes graphiques et 4 modes de jeu dont un assez original permettant de réaliser des figures acrobatiques (si, si). Pour le moment, la réalisation et le potentiel ludique de ce titre ne laissent




Hot Wheels
TURBO RACING™

Par Julien Chièze

FINAL FANTASY VIII

UNE GRANDE AVENTURE INSPIRÉE DE TITANIC

Editeur : Square Soft - Disponible en octobre 99

Final Fantasy sera, une fois encore, l'un des événements majeurs de l'année. Avec ce huitième volet, Square nous conte une histoire romantique, passionnante et toujours aussi superbe.





Des graphismes toujours aussi enchanteurs, à mi-chemin entre heroic-fantasy et cyber punk.

Plusieurs années d'attente. Un dénouement incertain. Et, finalement, un pari audacieux couronné en apothéose. En décembre 1997, la sortie du septième volet de la mythique saga des Final Fantasy créait l'événement dans l'Hexagone. A tel point qu'aujourd'hui encore, nombreux sont ceux qui se remémorent avec émotion ces instants privilégiés au cours desquels ils parvinrent à tutoyer l'extase ludique. Epopée fantastique, esthétisme d'une finesse et d'une pureté rares, c'est une certitude, seul le génie de Squaresoft pouvait permettre aux jeux de rôle (RPG) d'obtenir enfin leurs lettres de noblesse dans notre verte contrée. Et c'est peut-être paradoxalement là que réside le malaise ! En effet, depuis près de deux ans, malgré les diverses tentatives, aucun RPG n'est parvenu a remplacer dans les cœurs le souvenir de FFVII. Si bien que beaucoup pensèrent qu'il serait impossible de surpasser le maître… Bien évidemment, Squaresoft n'était pas du même avis. En février dernier, l'archipel nippon acclamait la naissance de Final Fantasy VIII. Ainsi, alors que le titre venait à peine d'effectuer ses premiers pas, près de 3,5 millions de joueurs parcouraient déjà ses aventures. Un record sans précédent. Dans moins de deux mois, l'hystérie déferlera enfin sur la France. Tâchez de vous y préparer dès maintenant.





Les développeurs ont clairement tout fait pour que vous tombiez

Un jeu pour filles ?

C'est indéniable, les développeurs de Final Fantasy VIII sont des mordus de Melrose Place et sont tombés sous le charme du Titanic de James Cameron. Il ne peut en être autrement, tant les allusions y sont fréquentes et tant, à chaque rencontre, les héroïnes tentent de séduire Squall et vous, par la même occasion. On croirait assister à une réunion de filles dans la cour d'un lycée. Mais, que voulez-vous, les histoires à l'eau de rose possèdent deux avantages : tout d'abord elles ne risquent pas d'être interdites en France et, secundo, ce type de jeu fait



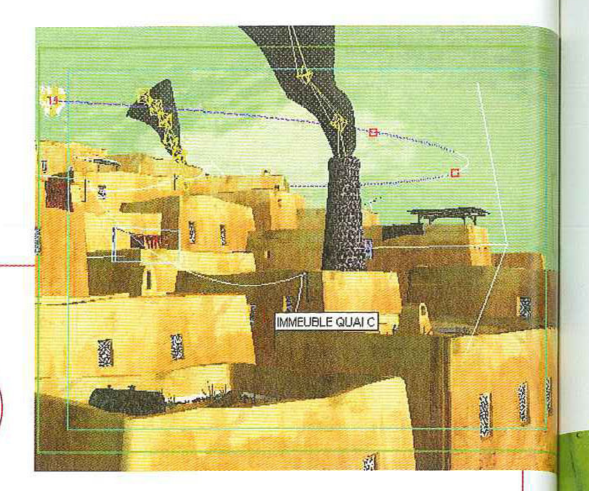
L'AMOUR GUIDERA VOS PAS

Final Fantasy VIII est une œuvre, un joyau bâtit par près de 200 professionnels du rêve ludique derrière lesquels se dissimule Hironobu Sakaguchi. Créateur et producteur de la série depuis son origine, Hironobu est surtout l'âme de toutes ces fantaisies, la plume par laquelle a jailli l'amour… Pas la peine de vous frotter les yeux avec de la paille de fer rouillée, vous avez bien lu. Ainsi, tandis qu'on parle de plus en plus de la fameuse Emotion Engine de la PlayStation 2, FFVIII vous entraîne d'ores et déjà dans un voyage onirique où le romantisme et les sentiments passionnés rivalisent amplement avec des thèmes classiques de la série tels que les complots politiques, la trahison, la sorcellerie ou encore la bravoure. A vous de découvrir Squall et Linoa, les premiers amants du jeu vidéo. Alors, même si l'on sombre souvent dans des histoires à la Beverly Hill et si les nouvelles rencontres deviennent vite des « aventures » au sens « Oh, que tu as de beaux yeux » du terme, le charme de FFVIII est toutefois indéniable. Mais rassurez-vous, l'action et les combats restent, une fois de plus, trépidants et spectaculaires. Finalement, pour s'intéresser à l'esthétique du titre, l'aspect manga s'est désormais évanoui pour laisser place à une représentation occidentalisée et plus réaliste des héros et décors. Et même si certains environnements semblent parfois un peu ternes, l'ensemble demeure d'une qualité graphique irréprochable. La « Square touch » pourrait-on dire. Néanmoins, avec son système de combat remanié en profondeur (tandis que les Matérias et les points de magie disparaissent, les invocations gagnent en importance), son scénario captivant mais assez dirigiste et son design occidentalisé, Final Fantasy VIII semble plus se démarquer de son illustre prédécesseur


Sniper
Atlantis Group
1, rue Jean Jaurès
54320 Maxeville
Tel : 03.831.931.50 - Fax : 03.831.931.51
http://www.sniper.fr
REPTIL PAD
TAG PAD
ARACHNO PAD
PAD
GORE PAD
CAR PAD 1
CAR

Par Dave Martinyuk

LES ECOLES DU JEU VIDEO



On oppose souvent loisir et éducation. Le jeu, petit diable armé d'une manette, tente de pervertir l'ange de la sapience, plongé sagement dans les livres... Une image d'Epinal moderne qui n'est plus tout à fait vraie. Petit tour d'horizon des formations ayant un rapport avec notre passion.

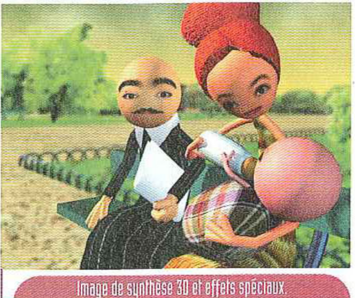
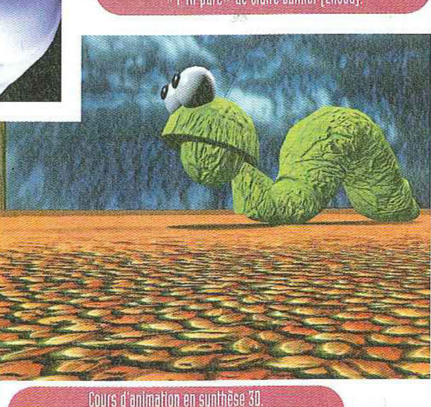


Image de synthèse 3D et effets spéciaux. « P'tit parc » de Claire Cuinier (Ensad).



Cours d'animation en synthèse 3D. « Humphrey, le ver » de Fabrice Piéton (Ensad).



Apprendre à amuser... Une phrase à ne pas confondre avec « apprendre en s'amusant » qui, si elle est voisine, ne signifie pas tout à fait la même chose. Les jeux vidéo concernent désormais un large panel de métiers et de formations. Il paraît donc dans l'ordre des choses que l'on forme les jeunes qui le désirent à tous ces métiers qui, manifestement, sont plus en phase avec notre temps que beaucoup d'autres. Les établissements dont on parle ici ne proposent que rarement des formations « spéciales jeux vidéo ». On peut toutefois y trouver, de façon détournée, un rapport avec le domaine qui nous touche. Il va ainsi sans dire que s'intéresser aux images de synthèse, par exemple, permet d'intégrer de nombreux milieux (le cinéma, la publicité...) et n'est pas uniquement lié au jeu vidéo. Enfin, signalons que certaines des formations décrites ici coûtent très cher (jusqu'à 35 000 francs par an). En plus de l'envie, il faut donc avoir les moyens...

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs
31, rue d'Ulm - 75240 PARIS CEDEX 05
(sur le Net : http://www.ensad.fr)

L'ENSAD est une école d'art qui forme principalement aux métiers de l'image (infographie, photo...) et de l'« espace » (architecture, design...). On y trouve également des formations ayant un rapport avec le multimédia, l'animation et le graphisme. Les illustrations que l'on voit ici sont des travaux réalisés par des étudiants à différents stades de leurs études (de la 1re année au post-diplôme). L'utilisation de logiciels 3D (3DSMax, par exemple) – utilisés ici pour ces travaux - est fréquente lors de la conception d'un jeu vidéo.

École des Métiers de l'Image - CFT-Gobelins
73, boulevard Saint-Marcel - 75013 Paris
(sur le Net : http://www.emi-ccip.fr/public/index.html)

L'école des Gobelins est célèbre dans le monde entier pour la qualité de ses formations, dans les domaines de l'animation et du dessin notamment. Une des formations proposées par ce prestigieux établis-



Paysage de Raphaël Lacoste (CNBDI).

nécessaires à la réalisation des séquences animées d'un jeu vidéo. Les études se concentrent sur le dessin et l'animation (traditionnelle et 3D). Une partie de la formation concerne toutefois la conception, la fabrication et la production d'un jeu vidéo, histoire de cerner le marché dans sa globalité. Signalons qu'il n'y a, pour cette formation, que 16 places de disponibles par an. Et elles coûtent cher...

Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image
121, rue de Bordeaux, 16000 Angoulême
(sur le net : http://www.cnbdi.fr/)

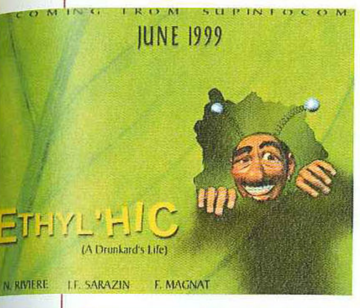
Le CNBDI a pour vocation la promotion et le développement de la bande dessinée sous quelque forme que ce soit. Au milieu des formations qu'il propose, on trouve toutefois l'EMMA (European Média Master of Art) qui touche plus spécifiquement l'animation 2D et 3D, les effets spéciaux, les trucages numériques et... le jeu vidéo ! Signalons, en guise d'anecdote, que le Laboratoire d'Imagerie Numérique de ce centre possède une section ressources documentaires. Parmi les revues auxquelles le laboratoire désire s'abonner, il y a le magazine Joystick...

Supinfocom
10, av. Henri Matisse - 59300 Aulnoy lez Valenciennes
(sur le Net : http://www.supinfocom.com/)

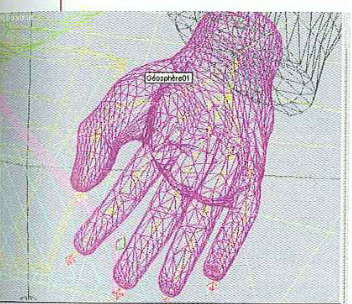
Ecole Supérieure d'Infographie et de Multimédia, Supinfocom a pour but de former aux techniques de création d'un court-métrage en images de synthèse, et ce en passant par toutes les étapes : synopsis, animation, modélisation, montage, sonorisation... En parallèle, l'apprentissage des logiciels nécessaires à tout cela est indispensable, bien entendu. La formation n'oublie pas le dessin (à la



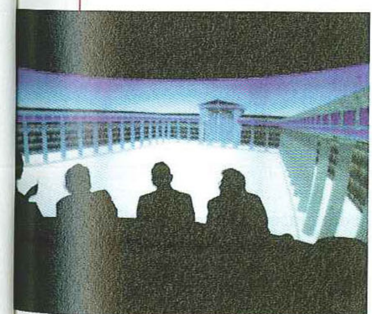
Migrations de Constantin CHAMSKI (Supinfocom).







Capture d'écran sur le logiciel 3DMAX : La main de l'homme assis, animée en cinématique inverse par un squelette.



Le centre de réalité virtuelle de Teeside permet de visualiser, notamment, des projets de construction en 3D. Equipée de nombreuses stations Silicon Graphics, l'université de Teeside se veut résolument tournée vers l'avenir.

des prix (Imagina). Une preuve de la qualité de l'enseignement dispensé…

Université de Teeside (Angleterre)
Borough Road, Middlesbrough, Cleveland, ENGLAND, TS1 3BA
(sur le Net : http://wheelie.tees.ac.uk/)

Cette université a été la première, à notre connaissance, à proposer une formation spécifiquement liée au domaine du jeu vidéo : le « computer games design ». L'université de Teeside est consciente de l'évolution liée à l'industrie du jeu vidéo, et son exemple pourrait être suivi dans d'autres pays dont, on l'espère, la France. La formation proposée ici s'étale sur quatre années et couvre deux principaux axes : la programmation et le design. Elle se décompose de la façon suivante :

1re année : animation (bases), dessin créatif, structure narrative (scénario), historique du jeu vidéo, étude des différents genres liés au jeu vidéo.

2e année : character design, modélisation, son, production d'un jeu.

3e année : elle se passe en entreprise. Cette dernière doit bien entendu être liée au domaine du jeu vidéo (un petit stage chez Square U.S.A., à Honolulu ?).

4e année : les étudiants travaillent sur un projet personnel. Ils étudient également de façon plus approfondie des sujets déjà abordés (character design, animation…).



Voici le campus de l'université de Teeside modélisé.

Par Dave Martinyuk

SQUARESOFT

ENTRE ART ET JEU VIDÉO

Editeur : Squaresoft - Disponibilité : premier semestre 2000 (Saga Frontier 2)

Alors que les éditeurs redoublent d'ingéniosité pour faire de la 3D novatrice et fouillée, Square retourne à la 2D pour y tenter d'intéressantes expériences graphiques.



Sorties respectivement en avril et juillet de cette année au Japon, Saga Frontier 2 et Legend Of Mana sont deux productions du magnat de l'industrie des jeux de rôles au Japon, Squaresoft. Non content de détenir des records absolus de vente avec sa saga Final Fantasy (plus de 22 millions d'exemplaires vendus dans le monde), l'éditeur nippon joue la carte de l'originalité en lançant deux ovnis graphiques dans l'univers des jeux vidéo. Composés entièrement en 2D - par opposition à la 3D -, un genre que l'on croyait révolu et obsolète, ces deux titres surprennent et enchantent, grâce à une réalisation et une approche de l'interface graphique absolument novatrice. Le premier d'entre eux, Saga Frontier 2, est un jeu de rôles classique qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. L'aspect aquarelle des décors s'éloigne radicalement du précédent épisode, entièrement en 3D. Une 3D très à la mode, comme si on ne pouvait plus rien tenter en explorant d'autres voies. L'exemple des récents Street Fighter illustre le genre (voir Feedback de ce numéro). Les décors de Saga Frontier 2 ont donc été entièrement dessinés à la main par un studio d'illustrateurs professionnels. Réalisés en aquarelles, ces décors ont ensuite été intégrés au jeu proprement dit. Le résultat est tout simplement fantastique. La recherche graphique évidente rompt avec les canons du genre. La dimension artistique d'un saga Frontier 2 est indiscutable, même si l'on peut polémiquer sur le genre.



Les combats se déroulent en temps réel à la manière d'un jeu d'action.





LA COTE DE L'ART

Le résultat ne s'est pas fait attendre au Japon, puisque le jeu s'est immédiatement placé en tête du top des ventes lors de sa sortie, le 2 avril dernier. Travail des couleurs et des lumières, jonction parfaite entre les décors et les personnages du jeu, tous les éléments graphiques s'unissent impeccablement.



Le charme des graphismes de Saga Frontier 2 vient de la patte « humaine » aux traits qui sont gentiment asymétriques.



pect plus pratique qu'esthétique) dans les jeux de rôles. Qu'à cela ne tienne, pour que les combats et les déplacements se mêlent de façon harmonieuse, les programmeurs ont recouru à une astuce toute simple : seuls les décors et les effets de lumières sur les magies sont en 3D lors des combats. Tout le reste (personnages et monstres) est réalisé en 2D mais sous des angles de vue différents. Succinctement, cela signifie que chaque personnage a été dessiné à partir de nombreux points de vues différents et que c'est en fonction des déplacements de la caméra que le programme décide d'afficher un personnage de face, de dos, de 3/4 profil, etc. En cours de traduction en français, Saga Frontier 2 sera, à n'en pas douter, l'un des événements PlayStation de l'an 2000 en France.

SQUARE EXPLOITE LE GENRE

Le second jeu à bénéficier de ce renouveau graphique se nomme Legend Of Mana. Suite d'un célèbre jeu d'action-aventure similaire à Alundra, Secret Of Mana, ce nouveau produit propose aussi un rendu visuel absolument étonnant. Saga Frontier 2 faisait appel au génie créatif d'illustrateurs à l'aquarelle, Legend Of Mana, lui, fait appel à une école graphique plus moderne, très proche de la tendance « graph ». Côté couleurs, on ne joue pas sur les mêmes teintes. Résolument fluo, la palette utilisée pour Legend Of Mana rappelle les plus belles illustrations des livres d'enfance. Le parallèle entre ces livres pour la jeunesse et le dernier jeu de Square semble évident. Ici, le style graphique accentue habilement l'impression d'immersion dans ce conte. On joue évidemment avec nos souvenirs d'enfance et force est d'admettre



qu'on se laisse docilement convaincre. Dans cet univers merveilleux de conte de fées, les arbres parlent, les fées sont bien réelles, les lutins toujours malicieux et les géants terrifiants. C'est le parfum de la nostalgie, restitué avec art et talent. Dans ce jeu, le joueur va devoir tenter de réguler les courants de Mana qui régissent l'équilibre de l'univers, et pour ce faire plonger dans de mystérieuses régions oubliées enfermées dans des objets magiques. Chacune de ces régions propose une thématique différente (montagne, désert, maison hantée, bateau pirate), chacune d'entre elle étant comme un prétexte à l'affichage de décors sublimes et colorés. Comme si Squaresoft avait encore besoin de convaincre. En rompant radicalement avec le genre graphique le plus prisé, l'éditeur nippon a néanmoins réussi un coup de maître. Il a prouvé que si l'on n'innove pas dans le fond (un jeu de rôle reste un jeu de rôle), on peut aisément trouver dans la forme matière à exprimer son talent. En attendant que Legend of Mana arrive en Europe, ce qui n'est pas prévu à ce jour, il ne nous reste qu'à admirer les quelques clichés de ces pages qui, peut-être, dans quelques dizaines d'années, seront considérées comme l'expression de véritables créateurs artistiques. En attendant que le jeu vidéo en tant que forme d'art acquière ses lettre de noblesse, à l'intar du cinéma, il nous reste du temps pour jouer. Beaucoup de temps.

Le graphisme selon Squaresoft

Editeur connu et reconnu au Japon, Squaresoft est, pour des millions de joueurs à travers le monde, synonyme de qualité graphique. Depuis les premières années de la Super Nintendo, les graphistes de Square ont, en effet, acquis une réputation de magiciens de la palette graphique grâce à un sens des couleurs et une utilisation des effets de lumière et de transparence d'un bon goût indiscutable.



Ce qui frappe le plus dans Legend Of Mana, c'est le choix des couleurs, toujours lumineuses.





La ville orientale de Legend Of Mana n'a rien à envier à Disney et son Aladdin.

Par François Donatien

GUITAR FREAKS

SIMPLEMENT GÉNIAL

Editeur : Konami - Disponibilité Europe : pas annoncée

J'enfile ma guitare. Me voilà prêt, devant ma télé, à jouer une vingtaine d'airs, du blues au hard rock. Maman, demain, je fais la première partie de Johnny !



Pour gagner, il faut pousser au bon moment les boutons sur le manche de la guitare.

Guitar Freaks, vous connaissez déjà. De nom. Parce que c'est un jeu qui ne laisse pas indifférent. Voici sans doute le premier soft PlayStation livré avec une guitare plastique que l'on croirait tout droit sortie d'un coffre à jouets d'un 6-8 ans. Preuve qu'on y trouve des choses géniales, dans ces coffres à jouets. Après vous avoir annoncé la sortie au Japon de cette nouvelle production musicale de Konami (Metal Gear Solid, Silent Hill etc.), nous sommes passés dans l'archipel nippon. Entre un séjour chez Capcom, deux ou trois cents sushis, environ 23 000 francs de dépenses diverses dans les jeux vidéo du coin (si mon banquier me lit, j'espère au moins qu'il s'amusera, faute de comprendre), nous sommes tombés sur l'engin et son jeu. C'est marrant, Guitar Freaks, au Japon, tout le monde connaît. Il faut dire qu'au Pays du Soleil Levant, là où les salles d'arcade - l'équivalent de nos Têtes dans les nuages - font un tabac, Konami règne en maître incontesté depuis plusieurs mois. Les jeux musicaux mis en place par l'éditeur japonais suscitent l'enthousiasme des foules... et des concurrents. Namco (Tekken, Ridge Racer etc.) a ainsi commercialisé Guitar Jam, un titre au concept très proche de Guitar Freaks. La guerre est ouverte !



Selon nos confrères de Next Generation, Konami entendrait même porter plainte contre Namco pour plagiat. Ne pas perdre cette nouvelle poule aux œufs d'or est primordial pour Konami, qui peut ainsi asseoir sa position de leader en arcade, face à ses deux plus grands rivaux, Namco et Sega.

ALORS, ÇA VAUT QUOI ?

Lorsqu'on passe la guitare autour des épaules, on se sent un rien ridicule. Le côté Playschool de l'engin doit y être pour quelque chose. Puis, on met le CD et on choisit son morceau. Un facile, pour commencer, tout le monde regarde, il s'agit de ne pas être trop ridicule. La main gauche sur le manche, la main droite sur une partie en plastique mobile censée simuler les cordes. Les gauchers ont été oubliés pour le coup. Le morceau de musique commence, entraînant, suffisamment pour qu'on se prenne au jeu. A gauche, une barre vous indique les accords à réaliser. Il faut donc appuyer sur l'un des trois boutons du manche (parfois deux ou trois en même temps !) et gratter simultanément, le tout au bon moment et en gardant le rythme indiqué à l'écran. Une bonne coordination entre les deux mains est indispensable. Pour mettre encore plus de piment, la guitare est dotée d'un capteur de mouvements qui, lorsqu'on la redresse à certains moments bien précis, vous permet de placer vos notes accompagnées d'un déluge d'applaudissements. Conclusion, après dix minutes, on commence à se prendre sérieusement au jeu, à se mettre à genoux devant l'écran, à jouer avec les dents et à vouloir mettre le feu à la guitare... C'est la mauvaise influence Hendricks... En clair, et avec plus de 20 morceaux de difficulté croissante, Guitar Freaks se révèle être un chef-d'œuvre d'originalité et de convivialité, pour peu que l'on n'ait pas peur d'être sacrément ridicule. On comprend que Konami crie : « chasse gardée », à ceux qui tentent d'exploiter un filon aussi précieux. Il y avait longtemps qu'on n'avait pas





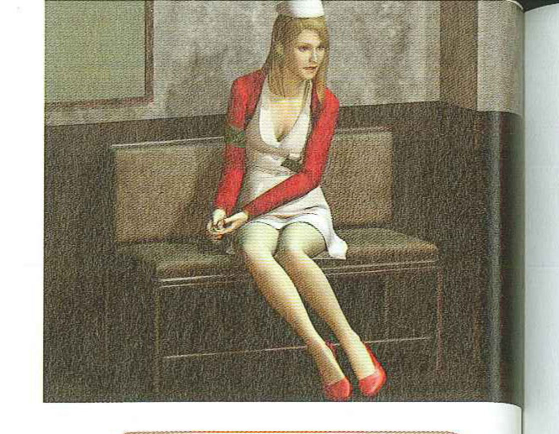
Bemani toujours



Bemani Music est devenu, en l'espace de quelques mois, un studio de développement superstar. Les débuts de ce studio dédié à la musique : en décembre 1997, lorsque le jeu Beatmania (d'où est tiré le nom Bemani) apparaît dans les salles d'arcade au Japon. Les créateurs du jeu insistent alors sur l'aspect novateur et foncièrement non-violent du titre. Depuis sa récente sortie aux Etats-Unis - où le jeu se nomme hiphopmania - des compétitions ont même été organisées (voir photo, compétition en Californie cet été). Suite au premier Beatmania, exploitant le filon, Konami commercialisa les versions « 2nd Mix » et « 3rd Mix » en 1998. Puis suivront Pop'n Music, autre jeu musical, Dance Dance Revolution, le jeu de dance (voir PlayStation Mag n°32) et aujourd'hui Guitar Freaks et Drum Mania, une espèce de simulateur de batterie (pas annoncé sur PlayStation). Chez Konami, même si on a énormément de talent, on a aussi sérieusement le sens des affaires.

Par Jean Santoni

A CHAUD!



Editeur : Konami - Sortie : disponible

SUR SILENT HILL

Silent Hill, un titre qui ne laisse personne indifférent. C'est au tour des lecteurs de PlayStation Mag., passés chez nous pour l'occasion, de nous livrer leurs impressions. Le mois prochain, nous discuterons de Soul Reaver. Si vous voulez participer à cette rubrique, envoyez-nous une photo d'identité (pour illustration) et votre numéro de téléphone pour que nous puissions vous joindre. Et puis, n'oubliez pas de jouer à Soul Reaver... ce serait mieux

Bouvier Carole- 19 ans

Profession : étudiante en L.E.A



D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Une bonne ambiance, une musique qui soit parfaitement dans le ton , un bon scénario avec du suspense et des personnages intéressants..

Tes premières impressions sur Silent Hill ?

Tu sais pas trop ce qui t'arrive au départ. Ça, c'est pas mal. Les cinématiques sont très réussies, notamment les expressions des personnages. Par contre, les phases de combat ne sont pas évidentes. Au début, il faut vraiment se faire aux commandes. Les traces de sang et les musiques instaurent un climat angoissant et pesant. Dans la ville, le brouillard est peut-être un peu trop exagéré.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

La peur, les émotions, c'est quelque chose de vraiment nouveau dans les jeux vidéo. On se rapproche de plus en plus du cinéma. C'est ce qui, à mon avis, explique le succès de ce type de jeu. En plus, se faire peur, c'est dans la nature de l'homme.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Les gens sont choqués parce qu'ils avaient l'habitude de voir des jeux assez enfantins. Aujourd'hui, les jeux vidéo ne s'adressent plus uniquement à des gamins de 12 ans. Ça, apparemment, ils ont du mal à le saisir. Maintenant, je trouve compréhensible que les parents s'inquiètent de la violence de certains titres.

Laloupo Tomy - 16 ans

Profession : lycéen



Tu connais bien Silent Hill, je crois ? Tes impressions sur ce titre ?

Je préfère l'ambiance de Silent Hill à celle de Resident Evil 2, l'atmosphère est vraiment particulière. Les personnages sont plus consistants, et tu as de vraies énigmes à résoudre. Le problème, c'est que le jeu est vraiment trop court. C'est frustrant. Sinon, il y a quelques baisses de régime et les ennemis ne sont pas assez variés.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Les émotions fortes sur console, c'est nouveau. Avant Resident Evil, on n'avait jamais eu peur en jouant. Silent Hill renoue avec le premier RE, il y a vraiment quelque chose d'effrayant.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

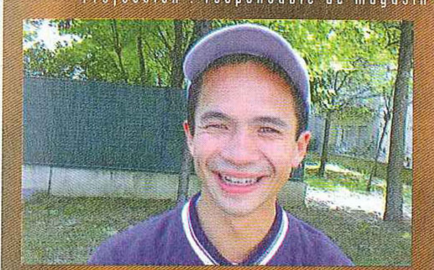
Une interdiction aux moins de 18 ans ne changera rien. Si un gosse veut se procurer le jeu, il y arrivera de toute manière ! C'est vraiment injustifié, j'ai 16 ans et Silent Hill ne m'a pas spécialement perturbé. Il faut garder à l'esprit que ça reste un jeu ! Les joueurs ne sont pas des crétins.

D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

C'est le scénario et la durée de vie qui priment, la réalisation graphique peut passer au second plan. Les personnages doivent également avoir une certaine profondeur et influer sur l'histoire. Enfin,

Pacaud Denis - 28 ans

Profession : responsable de magasin



D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Le scénario ne doit pas être téléphoné. Il faut des coups de théâtre, de la surprise. Les phases de recherche ne doivent pas non plus être trop basiques, il faut donc un équilibre entre action et recherche ! Et puis, un jeu d'aventure, c'est aussi des décors et des personnages. Si, graphiquement, le jeu est réussi et que tu t'identifies au héros, tu entres plus facilement dans l'histoire.

Tes premières impressions sur Silent Hill ?

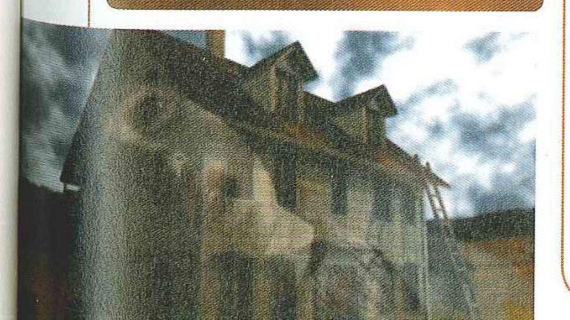
Graphiquement, c'est plutôt efficace pour de la 3D. L'ambiance est glauque, le brouillard, le sang, les musiques te mettent bien la pression. Par contre, ça manque de rencontres.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Les programmeurs ont travaillé les histoires comme des scénarios de films. Ces jeux s'adressent à un public plus adulte aussi. Tu ressens de vraies émotions, ça, c'est nouveau. Et puis la terreur, c'est dans l'air du temps. Il suffit de voir comment Scream a marché ! De toute manière, avec l'apocalypse, faut qu'on s'entraîne, alors ! (rires)

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

En général, quand tu interdis quelque chose, les gens veulent se le procurer à tout prix ! L'interdiction aux mineurs, à la rigueur, n'est pas inutile, si elle sert à informer les parents sur le contenu. Maintenant, il ne faut pas que ce soit fait dans le but de nuire aux jeux vidéo. Les gens sont libres d'aimer tel ou tel genre, ils savent faire la différence entre la vie quotidienne et le virtuel. Dans Silent, on bute des monstres pour se défendre. La violence de la rue est un vrai problème, pas celle des jeux vidéo.



Segarra Julien - 14 ans

Profession : collégien



D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Un scénario solide, avec plein de choses à découvrir, une durée de vie qui dépasse les huit heures de jeu et une bonne ambiance.

Tes premières impressions sur Silent Hill ?

Par moment, ça manque de rythme. C'est un peu mort dans la ville. L'ambiance, par contre, est excellente. Dès l'intro, t'es tout de suite dedans. Graphiquement, c'est plutôt pas mal. Sinon, il faut s'habituer au contrôle. Au début, on patauge un peu, surtout pour tirer sur les ennemis.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Pendant longtemps, on a eu des jeux de plate-forme gentillets, destinés aux petits. Resident Evil, lui, était beaucoup plus adulte dans son approche, avec une ambiance très cinéma d'horreur. C'était nouveau d'éprouver un sentiment de peur en jouant à un jeu vidéo. Je crois que les gens aiment avoir peur.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Les adultes ont du mal à comprendre qu'on fait parfaitement la distinction entre jeu et réel. On joue, c'est tout !

Tan Florence - 21 ans

Profession : étudiante



D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

La chose la plus importante est le scénario et l'atmosphère. La réalisation graphique doit également être agréable, sinon tu as un peu de mal à t'impliquer. L'interaction ne doit pas non plus être trop limitée.

Tes premières impressions sur Silent Hill ?

C'est terrible ! Ça fait vraiment peur ! L'ambiance est nettement plus oppressante que dans RE. La musique, le brouillard, les angles de vue créent un climat très particulier. Par contre, la réalisation graphique est assez décevante.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

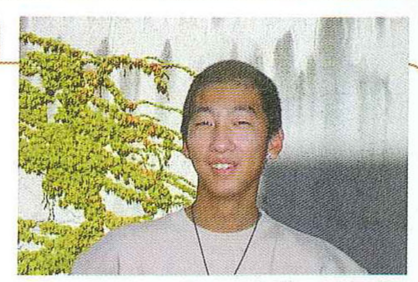
Les gens aiment se faire peur. En éprouvant ce type d'émotions, ils se sentent impliqués dans l'aventure.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Je ne trouve pas que Silent Hill soit si violent que ça. C'est surtout le climat qui met mal à l'aise. Ça reste de la fiction, les joueurs ont conscience qu'il ne s'agit que d'un jeu vidéo, ils font la différence avec la vie réelle. Interdire un jeu pour ça me semble donc un peu exagéré. A mon avis, il y a bien plus de violence dans les séries américaines.

Gomes Benjamin - 21 ans

Profession : intermittent du spectacle



D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Je suis super difficile ! Le scénario, les graphismes, l'ambiance sonore, les ziks, la maniabilité sont des éléments importants. Il faut aussi que la partie aventure ne soit pas trop répétitive, qu'il y ait un bon équilibre avec les phases d'action.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Je crois que les gens aiment bien se faire peur. Une petite montée d'adrénaline, c'est toujours excitant !

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Je trouve ça naze. Le jeu montre une certaine violence mais je ne pense pas que cela puisse influer sur le comportement des gens. Et plus on interdit et plus ça se vend ! A mon avis, c'est surtout aux parents de faire attention. Peut-être qu'avec l'arrivée de consoles plus puissantes le problème de la violence prendra une autre tournure. Pour le moment, les images ne sont pas assez réalistes.

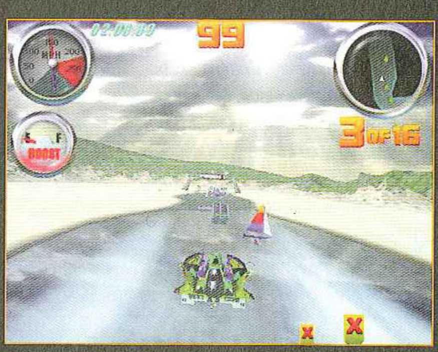
Tes premières impressions sur Silent Hill ?

Graphiquement, ça reste encore un peu grossier mais c'est pas mal pour une Play. L'ambiance, en tout cas, est vraiment oppressante dès le départ.

UN SÉJOUR EN SALLE D'ARCADE PUIS SUR PLAYSTATION, VOICI LE PARCOURS OBLIGÉ DES REMAKES DE CE MOIS-CI. DES HORS-BORD SPEEDÉS D'HYDRO THUNDER AUX COMBOS HALLUCINANTES DE JOJO'S VENTURE, LA PETITE BOITE GRISE N'EST PAS PRES DE S'ENDORMIR. RENTRÉE HOULEUSE SUR PLAY.

Navigation et baston, un cocktail 100% Arcade







HYDRO THUNDER

Midway aurait-il changer son fusil d'épaule ? C'est, en effet, ce qu'on peut se demander en apercevant Hydro Thunder, sa première simulation de hors-bord. Bien loin d'un Mortal Kombat 825 Final Iteration ou encore d'un Rampage Massive Destruction, l'éditeur américain délaisse enfin le « bourrinage » pour s'intéresser à un sport maritime bien pépère... Enfin, pas tout à fait, ne rêvez pas trop non plus. Habile mélange entre WipEout pour sa vitesse de jeu et Rapid Racer pour son environnement, Hydro Thunder mise sur la conduite arcade et les bons gros tremplins. Une fois aux commandes de vos bateaux, euh pardon, de vos fusées marines, vous vous lancerez donc dans des courses aussi trépidantes que risquées. Méfiez-vous de vos redoutables concurrents ainsi que du remous des torrents et autres rivières sauvages. Enfin, pour apporter un peu de piment à l'ensemble, les traditionnels raccourcis, ainsi que des options bien fourbes, n'ont pas été oubliés. Bon, et puisque je vous sens super intéressé, j'ai mené une petite enquête. Résultat, si vous désirez vous essayer à Hydro Thunder en avant-première, vous n'aurez pas 36 000 solutions : il faudra vous rendre au Club Corrèze à Meynac les Gardes ! Trop puissant, c'est le seul centre de jeu de France qui a jugé bon d'importer la borne d'arcade. Si vous en trouvez un autre, écrivez-nous ! A défaut de faire un tabac en arcade, Hydro Thunder fera peut-être un raz-de-marée sur PlayStation.







JOJO'S BIZARRE ADVENTURES

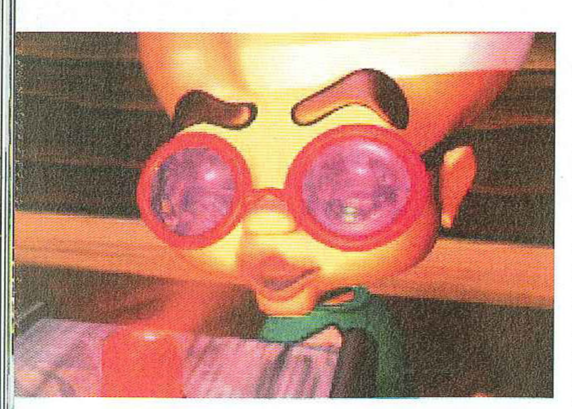
Sans mettre définitivement au chômage les emblématiques Ken et Ryu, Capcom vient de présenter à son public un nouveau héros manga du nom de Jojo ! Son prochain jeu de combat, Jojo's Venture, pouvait naître et les duels toujours plus spectaculaires s'enchaîner. Pas de panique pour les puristes élevés à la Street Fighter, tant ce jeu ressemble à un léger ravalement de façade avec peu d'innovations dans le fond (mis à part l'invocation de petits monstres). Néanmoins, le succès de la version arcade aidant, les aventures de Jojo débarquent donc sur la console de Sony. PlayStation oblige, outre les persos inédits (dont l'un se nomme J.P. Polnareff, argh on aura tout vu !), une quantité astronomique de nouveaux modes de jeu a été incluse. Dans le Super Story Mode, par exemple, vous errerez à travers le monde en quête de défis virils, puis viendront les Deathmatch, ainsi que le VS Strength, ou encore le mode Lover side scrolling action shooter ! On nous promet une conversion arcade/Play quasiment parfaite (étapes d'animations respectées, temps de chargement presque inexistants, etc.). A vérifier. Quoi qu'il en soit, en attendant Jojo's Super Venture Second Impact Remixal Fury, les fanas de baston 2D devraient trouver là le

INTERDIT aux + de 18 ANS

Un travelling hébergé dans cette rubrique ? Difficile de jauger les qualités de Speed Freaks. Question d'âge. Pour l'occasion, nous avons laissé la parole à Damien, 9 ans, pour un produit qui lui est plus particulièrement destiné.

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Funcom (Norvège) - Disponible en septembre 99

SPEED FREAKS



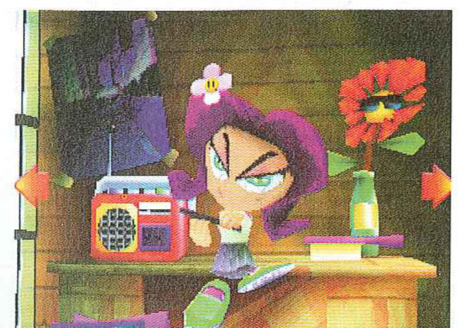
Voici une ultime fois Speed Freaks dans nos pages. Pour ceux qui n'ont pas suivi, Speed Freaks est un jeu de course. Sur des karts un rien gonflés, une bande de gamins dégénérés va s'affronter dans une série de duels motorisés. C'est à la mode, ces derniers temps. Le célèbre Mario Kart de chez Nintendo, considéré comme un exemple à suivre, fait des émules. Après Speed Freaks, on verra arriver Crash Team Racing des Naughty Dog ou encore Chocobo Racing de Squaresoft. Au milieu, on trouvera aussi Lego Racers... On se demande bien ce qu'il vient faire ici, celui-là, mais c'est ce qu'on appelle tenter sa chance avec une licence aguicheuse. C'est une autre histoire et revenons à nos moutons, ceux qui suivent si scrupuleusement le troupeau des joueurs amateurs de Mario Kart.







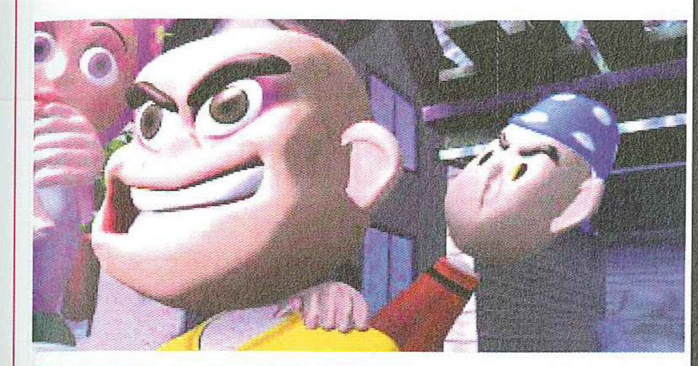


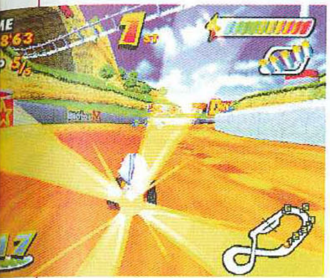


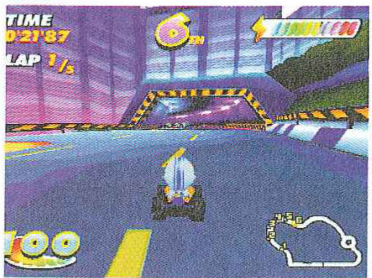


AU MENU, AUJOURD'HUI

Tout commence par quatre circuits. En mode facile, histoire de se familiariser avec les commandes. Le jeu est compatible Dual Shock et la gestion de l'analogique s'avère, au début, un rien délicate. Il faudra très vite utiliser les touches L1 et R1 pour les dérapages, afin de ne pas finir dans les murs. Une fois les quelques notions de pilotage acquises, on remporte ses premières victoires. Il faut être dans les trois premiers, sinon gare au game over. Sur la piste, des bonus disséminés viennent mettre de l'ambiance. Tout d'abord de l'énergie nécessaire à l'utilisation d'un turbo, mais aussi des missiles, des flaques gluantes, des bombes à retardement, des mitrailleuses... Bref, tout l'attirail du parfait membre de la mafia, sauf qu'ici, il s'agit de course. Les 6 protagonistes (un autre est caché dans le jeu) tenteront tous les coups pour arriver en tête. Tabatha, Brains, Marty, Tempest, Monica et Buster et son acolyte sont vraiment de drôles d'oiseaux. Des gamins dégénérés, je vous ai dit : l'abus de Coca oxydé, de poulet intoxiqué ou de vache tarée doit y être pour quelque chose. L'Intelligence Artificielle ne se débrouille vraiment pas mal et met de l'ambiance sur la piste. L'idéal reste







Des graphismes simples mais colorés. Un genre très particulier.



peut, en effet, participer jusqu'à quatre simultanément à Speed Freaks. Encore faut-il avoir le Multitap pour en profiter. Ensuite, tous les concurrents sont à l'écran et on peut alors faire mille et une crasses à ses adversaires pour arriver en tête. Dans ce mode de jeu, on pourra avoir directement accès aux 12 circuits. Un autre mode, deux joueurs, vous permettra d'affronter un adversaire lors de duels épiques.



Le départ parfait pour aller plus vite.

TECHNIQUEMENT MOYEN

Pourtant, tout cela ne confine pas au génie. Techniquement, le titre n'est pas parfait (on a d'ailleurs relevé de très nombreux bugs dans les versions envoyées à la rédaction), mais il n'empêche que l'on s'amuse, seul ou même à plusieurs. Toutefois, en mode solo, on viendra à bout assez rapidement des pistes. Ne restera alors qu'à passer ses soirées entre amis ou bien en famille. Toutefois, et parce que le pilotage n'est pas forcément facile d'accès, il faudra être persévérant la première heure. L'occasion pour les parents d'illustrer les vertus de patience et de persévérance. Il faut voir le côté didactique de tout ça.

En somme, Speed Freaks semble parfaitement atteindre sa cible, même si l'accessibilité du titre reste discutable. Un jeu excellent pour finir les mercredis après-midi entre copains à la maison.



L'avis de Damien, 9 ans

NOTE GLOBALE 7

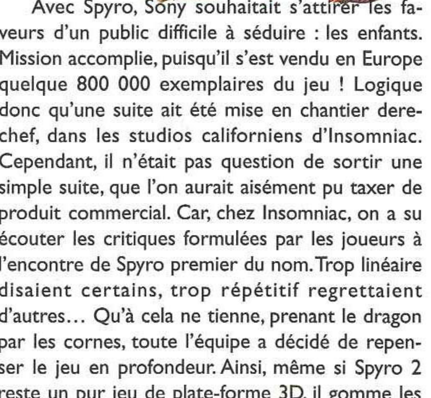
Speed Freaks m'a paru vraiment amusant. Il y a de nombreux bonus, les décors sont super et tout va très vite. Au début, c'est assez difficile car la voiture a tendance à partir dans tous les sens. Il faut choisir un bon véhicule (celui de Monty, par exemple) pour ne pas être perdu. Ensuite, surtout avec des amis, c'est excellent ! Vraiment, je me suis bien amusé.

Pour plus d'infos sur le jeu, connectez-vous à :
http://www.funcom.com/gamepreviews/speedfreaks/

Par François Tarrain

INTERDIT aux + de 18 ANS

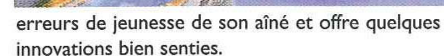
Après un agréable mais perfectible premier épisode, Spyro le dragon fait son come-back sur PlayStation, pour le plus grand bonheur des joueurs en bas âge...



Editeur : Sony C.E. - Disponible en octobre 99
Développeur : Insomniac (États-Unis)

SPYRO 2

HISTOIRES DE DRAGONS





Avec Spyro, Sony souhaitait s'attirer les faveurs d'un public difficile à séduire : les enfants. Mission accomplie, puisqu'il s'est vendu en Europe quelque 800 000 exemplaires du jeu ! Logique donc qu'une suite ait été mise en chantier derechef, dans les studios californiens d'Insomniac. Cependant, il n'était pas question de sortir une simple suite, que l'on aurait aisément pu taxer de produit commercial. Car, chez Insomniac, on a su écouter les critiques formulées par les joueurs à l'encontre de Spyro premier du nom. Trop linéaire disaient certains, trop répétitif regrettaient d'autres… Qu'à cela ne tienne, prenant le dragon par les cornes, toute l'équipe a décidé de repenser le jeu en profondeur. Ainsi, même si Spyro 2 reste un pur jeu de plate-forme 3D, il gomme les erreurs de jeunesse de son aîné et offre quelques innovations bien senties.



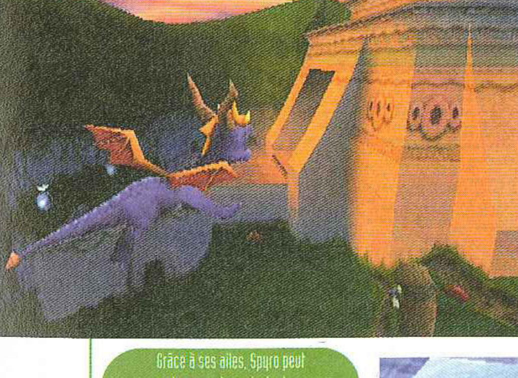
L'avis de Damien, 9 ans

Génial ! Moi qui avais trouvé le premier épisode un peu linéaire, j'apprécie tous les petits challenges que propose ce Spyro 2. En plus, les graphismes sont encore plus beaux, et Spyro possède plein de nouveaux mouvements. Par contre, je me demande si le jeu n'est pas un peu trop facile…

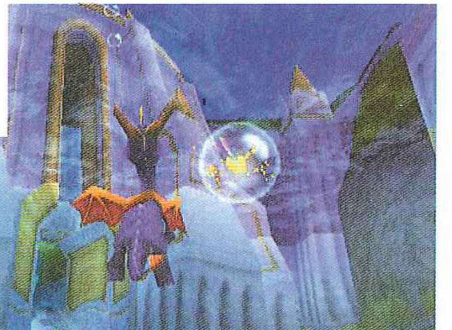
SPYRO PÈTE LE FEU !

Après avoir sauvé tous ses congénères des griffes de Gnasty Gnorc, Spyro décide de prendre des vacances bien méritées en compagnie de Sparx. Seulement voilà, à l'instant précis où il s'apprête à goûter au délicieux repos du guerrier, quelque chose se détraque et il se retrouve propulsé dans un nouvel univers : Avalar ! Ne sachant pas trop où il vient de débarquer, Spyro erre, l'âme en peine, à la recherche d'un moyen pour entrer chez lui. Au hasard de ses déambulations, il apprend de la bouche d'un autochtone que le royaume est en guerre contre un certain Ripto, un infâme despote qui laisse planer - il va sans dire - un terrible danger sur Avalar… Armé de courage, Spyro décide de combattre le tyran pour qu'à nouveau, la paix règne et surtout pour qu'il puisse retrouver le chemin du bercail. Durant son périple, il rencontrera de nombreux compagnons de route, qui l'aideront dans sa quête. Certains lui offriront des pouvoirs magiques, d'autres le guideront vers sa destinée… Bref, Spyro va se faire des tonnes de potes et, ensemble, vous ne serez pas de trop pour venir à bout des 29 niveaux qui vous attendent !

Le scénario, même s'il s'avère assez enfantin, a le mérite d'être bien ficelé et de plonger le joueur au cœur de l'aventure. Ponctuées de nombreuses scènes de transition assez réussies, les péripéties de Spyro le mèneront aux quatre coins du royaume d'Avalar, où règne un indescriptible chaos. Le jeu peut être parcouru de trois ma-



Grâce à ses ailes, Spyro peut planer quelques instants. Idéal pour atterrir en douceur après un saut.



Spyro possède de nouvelles aptitudes et notamment la possibilité de se transformer en plongeur sous-marin



Spyro aura affaire à de nombreux personnages secondaires qui l'aiguilleront dans sa quête.





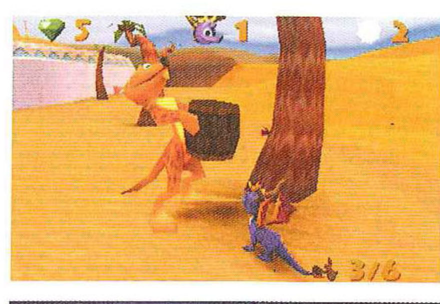
Le souffle enflammé reste l'arme préférée de Spyro. Grâce au feu, il vient à bout de nombreux ennemis.

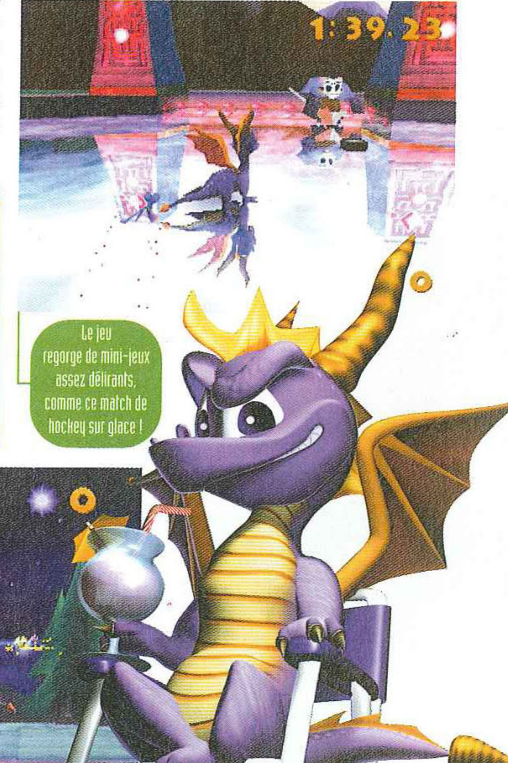
saires à l'ouverture du niveau suivant. La deuxième, quant à elle, est un peu plus complexe : dans chaque niveau, se trouve un objet magique, que vous pouvez obtenir en participant à une épreuve d'adresse, par exemple. Grâce à cet objet, vous pouvez atteindre des zones jusqu'alors inaccessibles, où vous rencontrerez de nouvelles embûches et de nouveaux ennemis. Enfin, troisième possibilité, vous pouvez vous essayer à des mini-jeux, qui vous sont proposés par les créatures que vous croisez régulièrement, tels des séances de ball-trap, un match de hockey sur glace, une partie de billard avec des tortues (!)… Bref, autant vous pouvez terminer Spyro 2 en deux temps trois mouvements, autant il peut se révéler très long si vous décidez de l'explorer de fond en comble !

PLUS D'ACTION !

Histoire de rendre le monde de Spyro un peu plus « vivant », les artistes d'Insomniac ont planché sur une centaine de nouveaux personnages, amis comme ennemis, qui composent un bestiaire au look très cartoon. Fort heureusement, face à ces hordes de créatures belliqueuses, vous pouvez compter sur de nouveaux mouvements et autres attaques inédites, très utiles dans certaines situations. En plus des classiques sauts, vols planés, charges au sol, jets de flammes, Spyro peut désormais jouer les plongeurs sous-marins (certains niveaux se déroulent intégralement sous l'eau), grimper sur les falaises et, bien sûr, utiliser les pouvoirs spéciaux qu'il aura précédemment gagnés. Grâce à cette panoplie d'action, le dragon est suffisamment armé pour affronter tous les dangers. Le diriger devient dès lors un véritable plaisir, notamment grâce à une jouabilité impeccable et un système de caméras assez bien pensé (même si elles ne se repositionnent pas toujours très judicieusement…).

Le dernier point sur lequel les développeurs ont souhaité apporter des améliorations est le moteur 3D du jeu. Ce dernier, même s'il ressemble énormément à l'ancien, s'avère tout de même plus puissant. L'animation ne souffre aucun reproche, malgré le nombre impressionnant d'objets gérés en même temps, et les effets lumineux sont carrément superbes. Du bel ouvrage donc, qui s'adresse toujours à des joueurs assez jeunes. Car, même doué de toutes ses qualités ludiques, Spyro 2 n'en demeure pas moins un titre très « gamin », au design pastel et féerique, qui rebutera sans doute les grands enfants que nous sommes…





Le jeu regorge de mini-jeux assez délirants, comme ce match de hockey sur glace !

Par Julien Chièze

INTERDIT aux + de 18 ANS

Le premier jeu PlayStation qui se destine aux tout-petits. Pour une fois, jeu pour gamins ne rime pas avec jeu pour crétins.

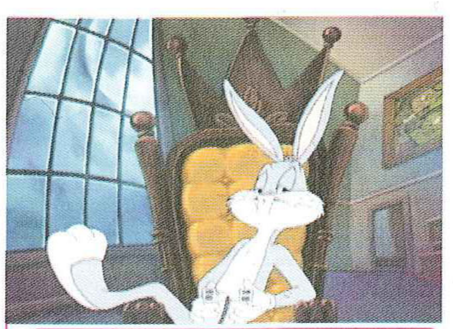


Editeur : Sony C.E. - Disponible en octobre 99

BUSTER AND THE BEANSTALK

LES TOONS ASSURENT LE SPECTACLE





Et si Bug's Bunny manipulait le jeu depuis le début ?

L'avis de Damien, 9 ans

Ce jeu, au titre imprononçable, m'a vraiment plu ! Même s'il est plutôt simple, les décors sont géniaux et, pour une fois, on avance sans avoir trop de problèmes. J'espère que d'autres jeux comme celui-ci suivront.

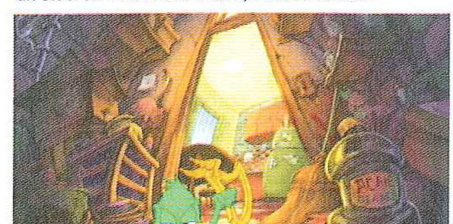
Les plus jeunes n'ont pas toujours été les mieux lotis sur PlayStation. Avouez que, derrière une façade mignonnette, Ape Escape, Crash Bandicoot ou encore Spyro, s'adressent plus à des joueurs un minimum expérimentés au maniement du Dual Shock qu'à d'innocentes têtes blondes. Allez, faites un effort et glissez-vous un instant dans la peau d'un 5-10 ans. Hop, le choix de jeu s'apparente au vide quasi sidéral, si vous oubliez le fabuleux Hugo Délire. Ah, le stress ! Diriger un lutin handicapé dans des mini-jeux aussi intéressants que d'écosser des petits pois, palpitant. Heureusement, Sony a décidé de redresser la barre et lance, avec Buster and the Beanstalk, un titre « d'éveil » aux charmes certains. Ici, les Tiny Toons débarquent sur Play et vous invitent à revisiter l'aventure de Jack et le haricot magique, sauce cartoon, bien évidemment. Menacé par la vocifératrice Elmyra, Plucky Duck que vous incarnez, va devoir se saisir de la harpe dorée et ailée, ce qui vous permettra de fuir du fameux haricot et des cajoleries excessives de l'autre malade ! Enfin tranquille.

CLIQUER EN S'AMUSANT

En y réfléchissant bien, dans quelle catégorie pourrait-on classer Buster et sa petite troupe délirante ? Euh, eh bien, je proposerais « dessin animé interactif ». Un peu pompeux comme appellation, mais tellement vraie. Dans son style graphique, le jeu se rapproche des derniers titres de Squaresoft (Saga Frontier 2 et Legend of Mana), flatteur. Ainsi, les environnements riches en couleurs ont été réalisés à la main, ce qui permet de présenter une infinité de dé-



concerne les mécanismes du jeu, rien d'insurmontable. Il s'agit donc, dans un premier temps, d'éviter tous les pièges qui se dresseront devant vous (avancer/sauter, pas trop compliqué, en somme), puis ensuite, une fois parvenu dans un lieu précis (un port, un café, une chambre, etc.), vous devrez résoudre des énigmes graphiques très visuelles. Un véritable jeu d'enfant : vous écoutez les indices susurrés par la délicieuse lapine Babs, dans le genre : « Trouve un petit tabouret dansant »... Vous scrutez l'écran à sa recherche et, hop, vous cliquez dessus. Il est ainsi possible d'actionner de très nombreuses séquences animées, jusqu'à dénicher la bonne. Gagné ! A chaque fois que vous trouverez la solution, vous obtiendrez un fragment de clé... Les trésors se rapprochent. Pour rendre l'immersion totale, les doubleurs de la série ont participé à la réalisation du jeu. Une ambiance graphique excessivement soignée, un humour parfois ironique mais toujours décapant, une bonne humeur clairement affichée, un contenu garanti 100 % non-violence (outre les gags typiques cartoon), c'est certain, Buster and the Beanstalk devrait ravir les plus jeunes, ainsi que leurs parents. Désormais, entre un biberon et un Dual Shock, il faudra choisir.



6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

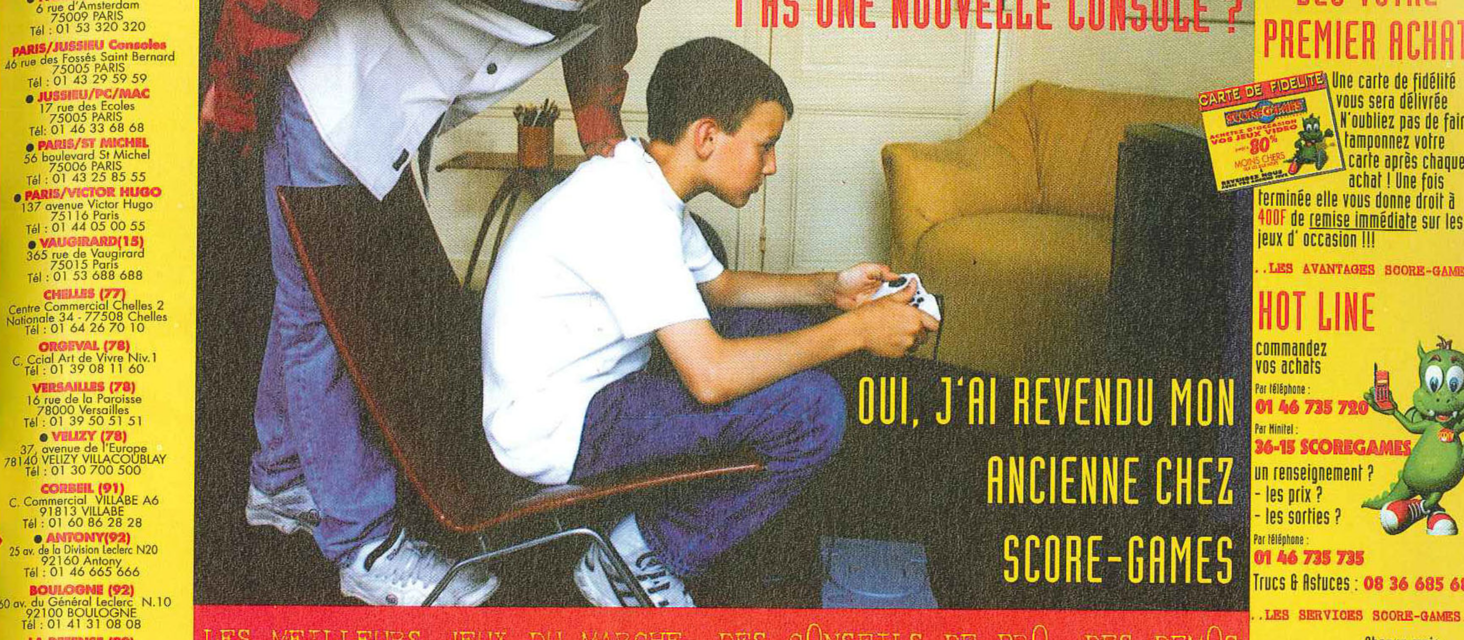
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC



LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

BONNE RENTREE À TOUS ! Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Soul Reaver
Action - Aventure



Wipe3out
Course Futuriste



X-Files
Enquête



G-Police 2
Shoot'em up



Quake 2
Quake-like



no fear downhill mountain biking
Course VTT



Speed Freaks
Course



Tekken 3 Platinum
Combat

CADEAUX





10 COUPE-VENT offerts*
50 CASQUETTES offertes*
200 T-SHIRT offerts**
pour l'achat du hit :
Legacy of Kain 2 : Soul Reaver

* En VPC uniquement ** Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS



49F seulement
8 modèles différents

Relookez votre console avec les Collector's



Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES



DES VOTRE PREMIER ACHAT

CARTE DE FIDELITE

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 686

..LES SERVICES SCORE-GAMES...

DEMOS NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

..LES NOUVEAUTES...LES NOUVE

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL...

Par François Donatien

INTERDIT aux + de 18 ANS

Editeur : Disney Interactive - Développeur : Eurocom (Angleterre) - Disponible en octobre 99



TARZAN

L'ÉVÉNEMENT MADE IN DISNEY

Tarzan sera le prochain long métrage des studios Walt Disney. Sera en France, est déjà aux Etats-Unis où il a rencontré un franc succès. Créé par l'Américain Edgar Rice Burroughs (1875-1950), Tarzan aura été adapté plus de 60 fois au cinéma dont plusieurs fois par son propre créateur. Près de 50 ans après le décès de ce dernier, le jeu vidéo accompagne la sortie de sa dernière adaptation au grand écran. Un jeu qui s'ouvre sur la bande annonce du dessin animé, accompagnée par la chanson générique interprétée par Phil Collins. Ensuite, on découvre des extraits de ce même dessin animé et le jeu proprement dit peut commencer. Un jeu d'action et de plate-forme, accessible, plutôt simple. Le but recherché est clair : satisfaire tous ceux qui, dans les salles obscures, craqueront pour l'homme singe de Burroughs. Mais le marketing n'est pas tout, et ce Tarzan-là, en jeu vidéo, semble avoir plus d'un atout pour lui. Un très bon titre en perspective pour les moins âgés ou les éternels amoureux de la belle Jane.

Pour en voir et en savoir plus :
http://disney.go.com/worldsofdisney/tarzan/index.html



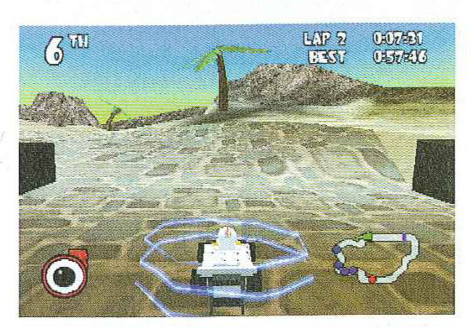
INTERDIT aux + de 18 ANS

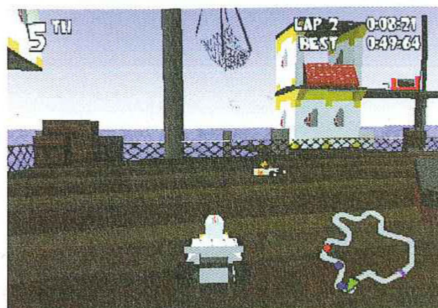
Les Lego à l'assaut du jeu vidéo. Avant les Playmobils, eux aussi attendus, Lego Media nous livre une toute petite production. Un jeu de karting curieux dans le monde Lego

Editeur : Lego Media - Développeur : High Voltage Entertainment [Etats-Unis] - Disponible en octobre 99

LEGO RACERS

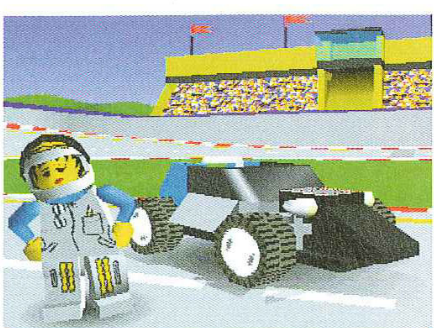
A CHACUN SON KART







Il y a un truc qui m'énerve, ce sont les jeux vidéo qui commencent par le logo de l'éditeur. Un logo qu'on ne peut pas zapper. On a beau appuyer sur toutes les touches de la manette, le logo s'affiche, lentement, souvent, histoire qu'on comprenne bien qui nous soûle. Lego Racers fait partie de ces jeux. Le coupable : Lego Media. On leur pardonnera sur le coup, ce titre étant leur première production sur PlayStation. Il faut savoir être indulgent. D'ailleurs, ils ne sont pas vraiment coupables puisque les développeurs sont les gars de High Voltage Entertainment, une société basée à Chicago. On leur doit quelques jeux de basket sur PC et PlayStation, plus quelques navets sur la défunte 32X (Star Trek) ou sur la Jaguar d'Atari (White Men can't Jump) pas plus en forme. Histoire d'afficher clairement son immense talent à la face d'un monde incrédule, la société, créée en 1993, travaille actuellement sur un Paperboy 3D en collaboration avec Midway (BioFreaks, Mortal Kombat Trilogy, etc.). Prendre le pire nanard de la terre pour tenter d'en faire un chef-d'œuvre, c'est un sacré challenge ! Hum, enfin, comme j'aime à le dire, il faut être indulgent.





LEGO RACERS DONC

Forts de cette expérience vidéo-ludique sans égal, les gars de High Voltage nous proposent donc leur vision du monde fantastique des Lego, dans un jeu de course délirant. Avant de se lancer dans la course proprement dite, il faudra composer son pilote, puis son véhicule, en assemblant des pièces... de Lego, bien sûr. On retrouvera là les diverses thématiques du monde des Lego, de la science-fiction au Moyen Age. Au final, on se retrouve avec des personnages et des véhicules assez extravagants, c'est-à-dire franchement amusants. On peut d'ailleurs les sauvegarder sur Memory Card. Enfin, on se lance dans le bain, en championnat (une demi-douzaine de pistes), en course simple ou bien en duel contre un autre adversaire humain. Sur la piste, apparaissent divers bonus qu'il faudra employer pour ralentir l'adversaire et ainsi le griller sur la ligne d'arrivée. Toute une philosophie. Côté conduite, les véhicules Lego se pilotent comme de véritables briques à roulettes. Deux hypothèses : 1) les gars ont planché des heures sur la dynamique des Lego et n'ont pas manqué leur coup, 2) les gars - toujours les mêmes - ont essayé de faire un jeu de course maniable et, là, c'est raté. Il faudra attendre encore quelques semaines avant de se prononcer. Le temps pour que, chez High Voltage, on recharge les batteries.

L'avis de Damien, 9 ans

Je me suis bien amusé avec Lego Racers. On retrouve les Lego dans des courses amusantes mais très difficiles. On peut aussi enregistrer ses voitures et ça c'est bien. Dommage qu'il n'y ait



Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



C'est la rentrée pour tout le monde, mais vu ce que les éditeurs nous préparent, il risque d'être bien difficile de plonger la tête dans les cahiers. Mais bon, tout le monde n'est pas parfait, rassurez-vous. Ainsi, alors que certains éditeurs tentent de lutter activement contre le piratage, d'autres passent leur temps à se copier mutuellement. Quoi qu'il en soit, dans leur coin, les meilleurs élèves, ou les plus riches, commencent à développer massivement pour la PlayStation 2, notre star incontestée du mois.

Playstation mon amour

A quelques jours de sa présentation officielle, le 17 septembre à Tokyo, la nouvelle console de Sony suscite toujours autant d'interrogations… à commencer par son nom ! Comme à son accoutumée, Ken Kutaragi s'est fait un malin plaisir d'indiquer quelques pistes concernant le nom sa PlayStation « nouvelle génération ». Alors, même si le mystère plane toujours, il est d'ores et déjà acquis que la machine se nommera « PlayStation… kekchose » ! Preuve que Sony ne souhaite définitivement pas se défaire d'un nom qui a acquis le statut de marque à la renommée internationale. Quoi qu'il en soit, les paris sont désormais ouverts et entre les PlayStation 2000, PlayStation Millenium ou PlayStation Next Emotion, les idées ne manquent pas. Tiens, au fait, juste une proposition comme ça, et si la console était finalement baptisée PlayStation 2 .

La Playstation 2 assure le spectacle

Lors du dernier E3, les démos PlayStation 2 ont créé l'événement… et impressionné quelques cinéastes. Parmi les plus célèbres d'entre eux, George Lucas et Steven Spielberg ont avoué avoir été soufflés par les possibilités offertes par la PlayStation 2. Ainsi, Lucas aurait même annoncé au Chicago Sun Times qu'il souhaiterait voir un jeu Star Wars Episode 2 paraître sur la future machine de Sony ! Bah, nous voilà prévenus, maintenant il ne reste plus qu'à attendre patiemment. Dans la foulée, apprenez que Squaresoft, Namco et Enix préparent des titres pour le lancement de la console au Japon. Au programme des nouveaux Tekken, Ridge Racer, ainsi qu'un Ehrgeiz 2 (ou un jeu de course made in Square) et probablement un jeu de rôle sympatoche (mais pas de Dragon Quest pour l'instant). Si vous ajoutez à cela les jeux en préparation dans les labos de

Toy Story nous voilà !

Si la PlayStation première du nom avait introduit les séquences cinématiques, la PlayStation 2 devrait désormais être capable de proposer des jeux visuellement aussi aboutis que Toy Story ! Stupéfiant. Pour parvenir à réaliser une telle prouesse, Sony s'est allié à Alias Wavefront, une société à la pointe de l'imagerie de synthèse et de la programmation informatique. Résultat, les développeurs sur Play 2 auront accès à deux logiciels à la puissance encore inconcevable il y a quelques années. Ces deux monstres technologiques, répondant aux doux noms de Maya et Maya Real Time SDK, permettent en fait de réaliser des scènes en 3D temps réel d'une complexité inouïe (dans le genre des cinématiques de Squaresoft pour vous donner une petite idée), puis de les transposer sur la console… par un simple copier/coller !

La dernière heure des pirates

Rien de plus tentant que de copier des jeux. Dépense quasi minime, impunité relative, c'est clair, les pirates PlayStation avaient la vie belle… jusqu'à présent ! En effet, après avoir causé en 1998 près de 3,2 milliards de dollars de manque à gagner à l'industrie du jeux vidéo, ces nouveaux pirates vont désormais devoir affronter la colère de Sony Computer Entertainment of America et Electronic Arts. Leur première cible ? Une communauté de pirates du nom de The Paradigm. La méthode de ces flibustiers était simple : ils mettaient sur le Net la plupart des jeux et il ne vous suffisait plus alors qu'à les downloader gentiment. Ensuite, des contrefacteurs russes et asiatiques se chargeaient de presser des CD, puis de les commercialiser à grande échelle. La vicieuse boucle était bouclée ! Une situation intolérable qui pourrait s'avérer dramatique à terme, pour la plupart des éditeurs. Des descentes de police suivies d'action en justice ont donc été menées contre ce groupe de pirates. Tous les jeux furent saisis et détruits, tandis que les pirates ont été traduits en justice. Pour Ruth Kennedy, senior vice président d'Electronic Arts : « mettre un point d'arrêt définitif au piratage informatique est l'une des priorités de notre industrie ». D'autres communautés de pirates seraient d'ores et déjà visées. Une lutte de longue haleine vient de commencer à l'échelle planétaire.

La musique rend fou

Pour Konami, le « simulateur de DJ » baptisé V.J. de Jaleco, n'est qu'une pâle copie de son célèbre Beatmania (dont le principe avait été breveté en septembre 97, puis à nouveau en juin 98). Konami a donc menacé Jaleco de poursuites judiciaires, si ce dernier ne cessait pas sur-le-champ la vente de sa borne d'arcade. Efficace. Pourtant, tandis que Jaleco cédait, Konami en a profité pour s'intéresser au cas de Namco, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, Namco possédait dans ses salles d'arcade le fameux V.J., mais surtout Namco a développé un jeu de musique baptisé Guitar Jam… qui ressemble furieusement au parlons en Casting) ! Mais cette fois-ci, Namco n'a pas courbé l'échine et a même saisi un centre d'étude de la concurrence nippon afin de définir si la plainte de Konami était valide. Affaire à suivre donc. Mais ces péripéties musicales ne s'arrêtent pas ici, loin de là. En effet, particulièrement remonté, Jaleco a cherché à contre-attaquer et a finalement accusé le jeu Do-Ré-Mi-Fa-Grand Prix développé par Konami de plagier le système de questions-réponses de son titre Hayaoshi Quiz. Imaginez un peu si Capcom se prenait tout d'un coup à poursuivre tous les éditeurs qui ont honteusement copié la série des

Le coin du Net

L'été à peine achevé, l'hiver se profile déjà à l'horizon, mais si la température a tendance à baisser, l'arrivée des derniers chefs-d'œuvre PlayStation 1 devraient réchauffer votre cœur ! Après avoir jeté un rapide coup d'œil aux vidéos proposées ce mois-ci, vous comprendrez que les amoureux d'aventures chevaleresques ou d'histoires cauchemardesques risquent d'être comblés.

Vagrant Story

http://www.gaming-intelligence.com/psx/vgst/vgstmedia2.html

Vous aviez été soufflé par la qualité de la mise en scène de Metal Gear Solid et par la beauté esthétique de Soul Reaver ? Eh bien, apprêtez-vous à tomber béat d'admiration devant Vagrant Story, la future bombe de Squaresoft. Ambiance moyenâgeuse grandiose, finesse graphique inouïe, superbes musiques symphoniques, c'est certain, ce jeu de rôle/action mêlant phases d'espionnage et de combats enthousiasmera assurément tous les amateurs du genre. Brandissez votre glaive et en route pour la vidéo d'intro !

Final Fantasy, le film

http://www.thegia.com/features/ffmovie/ffmoviemedia5.html

Un grand écran. Des images de synthèse d'une beauté stupéfiante. Un nom désormais légendaire... Final Fantasy, the Movie. Imperceptiblement, les mois nous séparant de sa sortie s'écoulent et, avec eux, la tension monte progressivement. Lors du Siggraph 99, un salon international dédié aux nouvelles technologies de l'image, de nouveaux courts extraits ont été présentés. L'occasion pour nous de rêver un peu plus, l'occasion pour vous de continuer à faire mouliner vos modems.

Resident Evil 3 Nemesis

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1032

Tout bonnement impossible de résister. Des zombis plus accrocheurs que jamais, une atmosphère oppressante, une réalisation technique stupéfiante... à n'en pas douter, Resident Evil Nemesis devrait s'imposer comme la nouvelle référence en matière de survival/horror ! Cette vidéo l'atteste de la plus effrayante des manières. Attention tout de même, son contenu cauchemardesque n'est pas à exposer à tous les publics. Le véritable visage de l'horreur n'a jamais été aussi proche.

Vandal Hearts 2

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1233

Vandal Hearts reste, à ce jour, le meilleur jeu de rôle tactique de la PlayStation en France. C'est donc fort naturellement qu'une suite, bien plus aboutie, sortira en fin d'année. Parmi les principales nouveautés de ce second opus, vous retrouverez des sorts et autres invocations particulièrement impressionnants ainsi qu'un scénario bien plus complexe et riche en rebondissements. De quoi amplement satisfaire les mordus de stratégie.

Spyro 2

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1125

Les plus jeunes d'entre vous trouveront aussi de quoi s'émerveiller. Spyro 2 s'apprête, en effet, à effectuer son grand retour et voici la possibilité de prendre de ses nouvelles sans plus attendre. Cette vidéo vous permettra ainsi de découvrir les nouvelles aptitudes du gars Spyro. Dans un univers toujours aussi coloré et cartoon.

Se diviser pour mieux régner

Tous les éditeurs en sont conscients. Développer sur PlayStation 2 nécessitera de s'adapter à de nouvelles exigences de développement aussi bien techniques qu'économiques. C'est pour mieux appréhender ces nouvelles exigences que Squaresoft (Final Fantasy) a décidé de donner naissance à quatre sociétés annexes responsables, chacune, d'une division de développement. On retrouve donc Square Visual Works qui se concentrera sur les applications graphiques qu'on imagine déjà saisissantes de beauté et de réalisme, Square Sounds qui s'occupera d'émerveiller vos pitites z'oreilles avec des musiques et des bruitages de haute qualité, Square Next qui mettra au point l'élaboration des moteurs de jeu (les programmes qui font tourner les jeux dans des environnements 2D ou 3D), tandis que Squartz aura la responsabilité du gameplay des futurs jeux Square. Ouf.



Télé, ciné, Internet ... au placard

Une récente étude menée par l'IDSA (Interactive Digital Software Association) sur plus de 1 600 familles américaines a abouti à la conclusion suivante : les jeux vidéo sont devenus la forme de divertissement préférée aux Etats-Unis (le sport n'étant pas pris en compte) ! Si on s'intéresse ensuite à la sous-catégorie des joueurs réguliers, le classement des divertissements préférés s'établit de la manière suivante : jouer aux jeux vidéo (48 %), puis suivent la lecture (22 %), surfer sur Internet et louer des cassettes vidéo (10 % chacun), aller au cinéma (9 %) et finalement regarder la télévision avec un ridicule 1 % ! De plus en plus difficile de rivaliser contre la créativité et l'interactivité des jeux vidéo. On notera aussi que la plupart des joueurs sont désormais des adultes (54 % pour le public console et 69 % pour les accros du PC). Autre indication majeure, la place des femmes dans ce secteur semble avoir particulièrement augmenté ces dernières années. En effet, désormais 35 % des joueurs consoles et 43 % des joueurs PC sont... des joueuses ! Une étude qui reflète bien la profonde mutation d'un milieu longtemps considéré comme immature et machiste.

Boys band et argent facile

Le jeu Spice Girl avait ouvert la voie des titres « interactifs » (il faut le dire vite) bâtis à la gloire d'un groupe de musique (re-argh !) pour adolescentes. Comme si cet épisode calamiteux n'avait pas suffit, Ravensburger Interactive Media et Determined Production souhaitent lancer une série de jeux sur ce même modèle. C'est à Backstreet Boys : Puzzles in Motion que revient l'insigne honneur d'ouvrir le bal (le groupe suivant sera 'N Sync). Bien évidemment, histoire de faire bonne mesure, outre des mini-jeux super subtils, les groupies pourront retrouver des clips vidéo à foison et des extraits de chansons par dizaines. Alors d'accord, la présence du public féminin dans le milieu du jeu vidéo n'est pas encore très importante mais est-ce vraiment la meilleure manière de l'y attirer ? Euh, en tout cas, nous n'en sommes pas persuadés. Heureusement, pour l'instant, cette série est réservée au monde du PC... faut dire qu'on a déjà donné avec les Spice Girl, merci.

Les frenchies trahis ?

Selon nos confrères américains de Next Generation, le 22 juin dernier, Delphine Software a accusé Electronic Arts, son éditeur, d'avoir détourné les routines de programmation de sa série Moto Racer, afin de sortir un produit concurrent. Tout remonte à l'époque des développements successifs de Moto Racer 1 et 2. Durant cette période, Delphine avait constaté qu'EA lui demandait très (trop) souvent des informations techniques très pointues sur les technologies employées pour développer ses jeux de course au succès international. Jusqu'au jour où Delphine réalise avec stupeur qu'EA a l'intention de sortir Supercross 2000, une simulation de motocross concurrent direct du futur Moto Racer 3, mais surtout qui utiliserait « le programme du jeu de Delphine » dixit Next Generation ! Le développeur français a donc décidé de porter plainte devant la court du district de New York pour détournement d'informations confidentielles et violation de contrat entre autres griefs. A ce sujet, Electronic Arts a répondu à Next Generation : « Nous ne commenterons pas ce cas particulier, mais l'accusation selon laquelle EA aurait utilisé à mauvais escient les propriétés intellectuelles de Delphine est absolument fausse. » A l'heure où nous écrivons ces lignes, aucun responsable de Delphine ne pouvait nous répondre pour cause de congé annuel. Nous devrions donc pouvoir vous apporter de plus amples informations dès le mois prochain.

Les incontournables

Les plus attendus

L'entrée de ce mois de novembre s'appelle Soul Reaver. Un titre particulièrement attendu, retardé à de multiples reprises, et qui, en fin de compte, ne décevra pas les joueurs. Le voici donc dans nos incontournables et sans doute pour longtemps. Dans les autres catégories, au regard du faible nombre de sorties pour la rentrée, peu de changements. Attendez-vous à de grands bouleversements pour les trois derniers mois de l'année.

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

Course auto

Gran Turismo

Editeur : Sony C.E.

V-Rally 2

Editeur : Infogrames



Driver

Editeur : GT Interactive

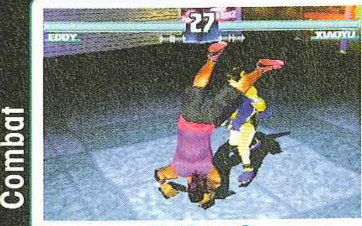


Gran Turismo 2



Editeur : Sony C.E.

Combat



Tekken 3

Editeur : Namco

Bloody Roar 2

Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3

Editeur : Capcom/Virgin IE



Rival Schools 2

Editeur : Capcom

Sport



FIFA 99



Yannick Noah



Knockout Kings 99



Prince Naseem

RPG/aventure

Action/aventure

Jeux de tirs

Plate-forme

Bizarre

LES INCONTOURNABLES / LE PLUS ATTENDU

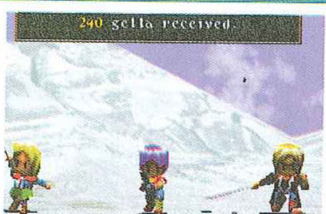
RPG/aventure



Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.



Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J



Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure



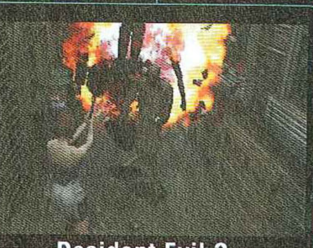
Silent Hill
Editeur : Konami



Soul Reaver
Editeur : Eidos



Metal Gear Solid
Editeur : Konami



Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Jeux de tirs



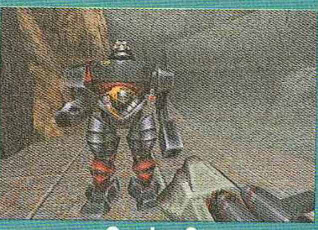
Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis



Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive

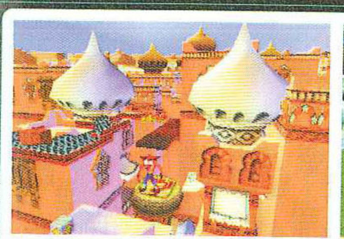


Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive



Quake 2
Editeur : Activision

Plate-forme



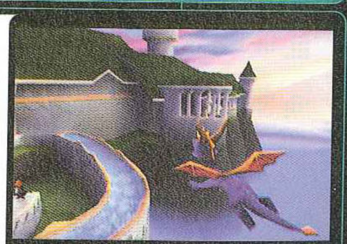
Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.



Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.



Ape Escape
Editeur : Sony C.E.



Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Bizarre



Devil Dice
Editeur : Sony C.E.



Music
Editeur : Codemasters



Bust a Groove
Editeur : Enix



Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

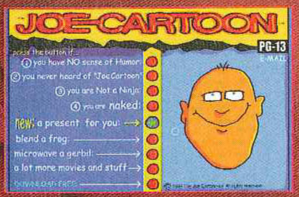
INTERNET

Ce mois-ci, c'est la petite Sophie, 6 ans, de Saint-Quentin-en-Yvelines, que j'ai sélectionné pour sa lettre en provenance de Cuba où elle passerait, je la cite : « Des vacances loin de ces crapules capitalistes assoiffées par l'argent du peuple et corrompues par l'impérialisme rétrograde ». Comme elle est mignonne.

COUPE DU MONDE DE N'IMPORTE QUOI

Maïte Webmaster





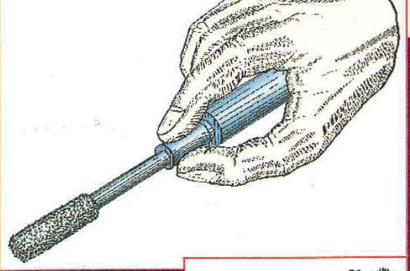
Depuis que « La cuisine des mousquetaires » est retirée de l'antenne de France 3, Maïte s'est mise au HTML. Assoiffée de connaissance, elle a même appris, pour le plaisir, le Javascript, le Perl, le shockwave, le visual c++ et la natation synchronisée (une très belle chorégraphie sur le thème de « Sauvez Willy »). Joe Cartoon propose sur son site des jeux en shockwave où vous pourrez mixer des grenouilles à volonté, ou mettre un Gerbil au micro-ondes. Une mise à jour du site est prévue dès que le corps de Maïte aura refait surface.
http://www.joecartoon.com/

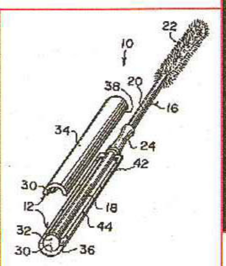
Radionaze



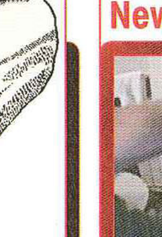
Pierre Bachelet, Nicoletta, Indochine, Bézu, L'affaire Louis Trio, Jean-Pierre Mader, Niagara... vous pouvez tous les retrouver sur Radionaze, la première Radio garantie 100% ringarde à émettre sur Internet. Tous les tubes des années 80 diffusés en realaudio 24h/24.
www.radionaze.com
Et si vous n'avez pas le plug-in realaudio, vous pouvez le télécharger sur www.real.com.

C'est la zone

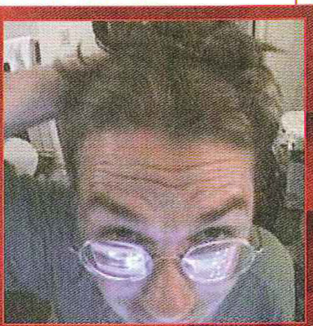


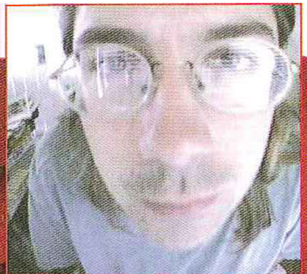


Je pensais vraiment faire un carton avec mon invention « Dent de star ». Je vous explique en gros le principe : il suffit de placer deux électrodes sur la gencive et de laisser agir. Le courant électrique de faible ampérage devrait décoller le tartre, les traces de nicotine et les impuretés en seulement quelques secondes. Je pense que les gens ne sont pas encore prêts pour « Dent de star »... De toute façon, je suis déjà sur un nouveau projet bucco-dentaire : une brosse à dents révolutionnaire pour les personnes qui ont les dents rondes et dont voici les premiers croquis.
http://www.invention.com/



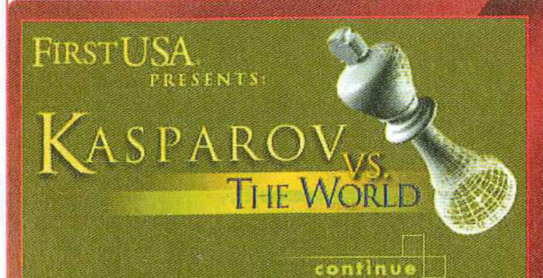
New world Record



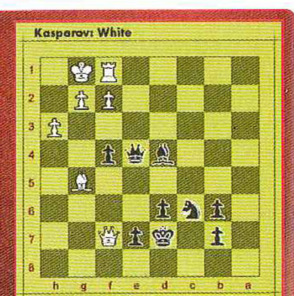


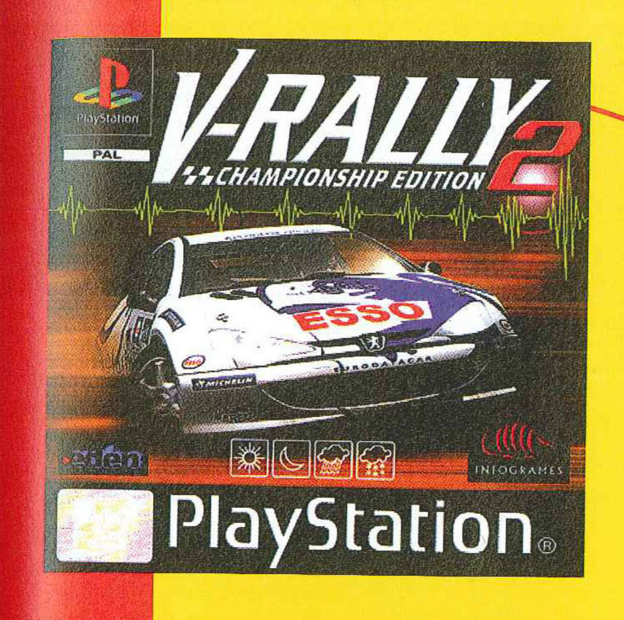
Pas moins de 17 caméras branchées sur Internet ! Ah si, un peu moins, 14 en fait. Enfin, c'est déjà trop de toute façon. Depuis trois ans, ce gars n'a plus de vie privée puisqu'il est filmé en permanence par ses webcams. Trois ans qu'il n'a pas pu se mettre le doigt dans le nez, trois ans sans pouvoir se gratter le nombril et se sentir les doigts, trois ans sans pouvoir se retirer les boulettes entre les doigts de pied. La vie commence à devenir un enfer pour lui.
http://www.reallifetruman.com/

Euréka



Le champion du monde d'échecs Garry Kasparov se livre, depuis le 21 juin, à la plus grosse partie d'échecs jamais organisée. Après avoir perdu contre Deep Blue en 1997 (http://www.research.ibm.com/deepblue/), il défie le monde entier. En vous inscrivant sur la Gaming Zone, vous pourrez, vous aussi, participer à cet événement en votant pour le coup qui vous semble le plus judicieux. Alors que la partie n'est pas encore finie, on parle déjà d'un match Kasparov contre le Fisc.







DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

V-RALLY 2 OU SOUL REAVER

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F]

VALABLE JUSQU'AU 30/09/1999



VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92240 MALAKOFF
tel : 01 46 735 720



SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens

Par Vladimir Sebansky

ZIK

Une rentrée « fanfaronnante «, bruyante parfois, expérimentale aussi. Une rentrée musicale qui pue la richesse à plein nez. Soyons bruyants à notre tour.

UNE AIRE DE REPOS

Super Furry Animals

Guerilla
[S.M.A.L.L.]



Rassurant ? Oui. La pop britannique est encore, et de loin, la meilleure du monde. Si l'on peut qualifier les Gallois de Super Furry Animals de popeux tant cet album, Guerrilla, est intelligemment fourre-tout et formidablement composé, orchestré. Ils n'ont pas peur d'expérimenter, pas besoin de s'affranchir de quelconques influences, tant leur univers est déjà riche. On frise le génie, bien souvent, c'est drôle presque tout le temps et surtout original, neuf et frais. Un album formidable, qui se bonifie au fur et à mesure des écoutes, le temps de s'habituer aux subtilités de la musique de Super Furry Animals, faussement simple au premier abord.

Cylob

Lobster Tracks
[Rephlex]

Le meilleur label du monde ? En tout cas, l'un des plus délicieusement expérimental, oui. On sait s'amuser chez messieurs Rephlex, on aime triturer les machines et les sons. On fait son malin à mélanger tout et n'importe quoi... Pour faire des petits bijoux, bien souvent, à l'instar du patron, le gars Aphex Twin, mentor de tout ce petit monde. Rythmes triturés, samples cradingues, musique de dingue mais jamais glauque, toujours joyeuse. Experimental jungle, je ne sais pas. Un bonheur, ça je le sais.

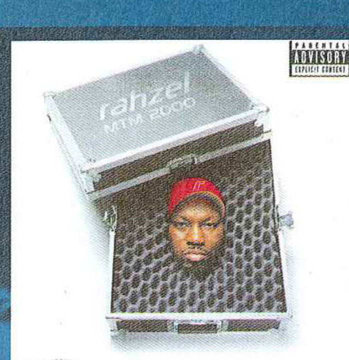
Alec Empire

The Destroyer
[Digital Hardcore Recordings]

Faut-il encore faire des sauts jusqu'en Allemagne ? Inutile. Le meilleur du hardcore allemand, le label Digital Hardcore Recordings, s'installe officiellement par chez nous. Les disques enfin distribués. Fini les virées berlinoises ou les achats d'import hors de prix : il suffit de prendre ses petites jambes et de foncer chez notre pote le disquaire du coin pour récupérer sa dose de boum-boum réellement subversif, de techno hardcore qui n'a pas vendu son âme. On commencera, bien sûr, par les créations de monsieur Alec Empire, fondateur du label. Un vrai de vrai, un pur ; une musique très dure, pleine de revendications et qui rappelle les meilleurs moments des raves underground qui n'existeront plus. On continuera avec Atari Teenage Riot, groupe tout aussi excité, où l'on retrouve msieur Alec encore une fois. Et on fera un tour du côté de chez Nic Endo, par exemple, pour des musiques vraiment sans concession. Bref, DHR, une source de joie supplémentaire pour les oreilles.

Rahzel

Make the Music 2000
[MCA/Barclay]



Champion du monde catégorie Human BeatBox (l'art de faire des bruits avec la bouche) ? Nos amis les rappeurs ont l'habitude de la ramener méchamment, pas souvent rois de la modestie ou de la demi-mesure. Mais là... Mais là, on dirait que ce titre n'est pas qu'auto-proclamé. Il sait tout faire le gars Rahzel, tout, avec la bouche en tout cas : grosse caisse, caisse claire, rythmiques diverses, bruitages débiles, imitation de scratchs furieux. Tout. Au-delà de l'anecdote, on oublie vite que les sons sortent de la bouche du monsieur, pour se laisser emporter, eh oui, par la qualité musicale et créative de l'album. Carrément. Un bon album de rap, tout simplement. Qui part joyeusement dans toutes les directions, joue de tous les styles. Avec une truffée d'invités prestigieux : un kilo de Q-Tip d'A Tribe Called Quest ou encore une pincée du jazzeux Brandford Marsalis et quelques pelletées de sieur Pete Rock, qui a produit le premier single de l'album. Evidemment, ses collègues des Roots, le groupe dans lequel Rahzel postillonne habituellement, sont venus faire un petit tour sur quelques titres, eux aussi. Tout plein de petits bijoux à découvrir tout au long de l'album. Si la part rappeuse de vos oreilles s'ennuie, laissez le gars Rahzel titiller vos tympans avec ces sonorités de jeux vidéo.

Peace Orchestra

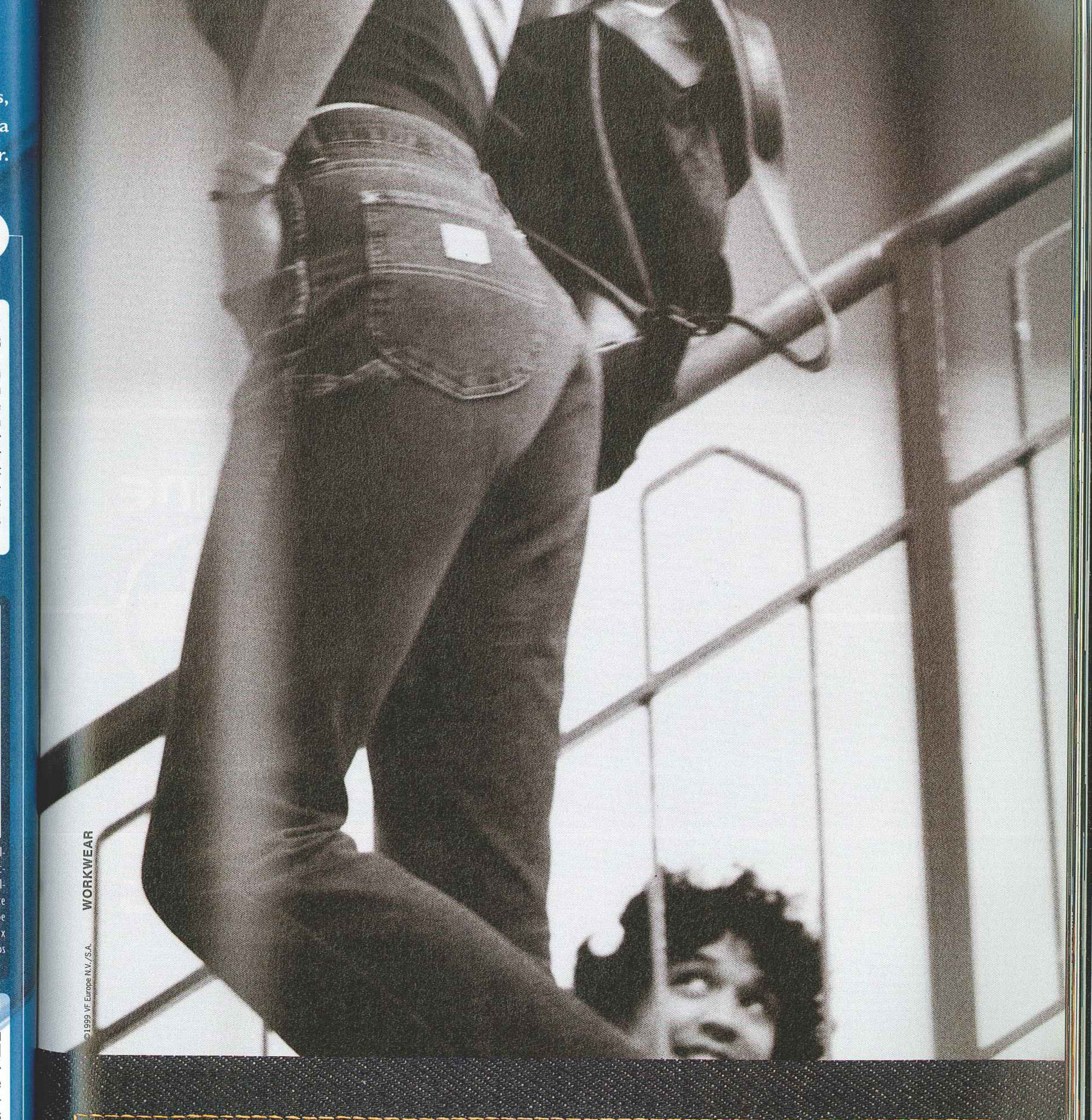
Peace Orchestra
[PIAS/G-Stone Recordings]

Encore eux ? Restons du côté germanique de l'Europe, traînons chez notre ami viennois Peter Krüder, déjà mentionné à plusieurs reprises dans cette rubrique. Le revoilà, le roi du remix, le coyote du downtempo, bricoleur du trip-hop à l'autrichienne. Peace Orchestra sera donc son nouveau projet solo. Sophistiqué et ingénieux. Calme, doux. Peace Orchestra porte bien son nom, nous donne envie de bouger, de danser, mais doucement, sans trop

Leftfield

Rhythm and Stealth
[S.M.A.L.L.]

On s'en souvient ? Oui, apparemment, on s'en souvient, du premier album technoïde de Leftfield. On se souvient de sa sortie en 95, loin d'être passée inaperçue, surtout outre-channel, où nos amis angliches ne s'en sont pas remis, apparemment, puisqu'il a été sanctifié par la communauté DJ récemment par là-bas. On l'attend au tournant, du coup, le duo Leftfield, et voilà qu'il nous revient avec plein de bonnes idées. Rythm and Stealth, le nouvel album, est, en effet, rempli de charmantes tentatives, d'expérimentations légères. On y trouvera joyeusement une collaboration avec le légendaire Afrikaa Bambaataa (sur le tubesque Afrika Shox), au milieu de tout un tas de futurs standards techno. Leftfield


WORKWEAR
©1999 VF Europe N.V./S.A.

JOYPAD le magazine 100 % jeux vidéo

+

son livret spécial de 64 pages

joypad

Joypad

Le magazine des consoles

Joypad

N° 89 Septembre 1999

Dreamcast N64 PlayStation Arcade GB

Le nouveau **Zelda 64** est arrivé !

Tomb Raider 4
Pourquoi Lara va encore nous faire craquer ?

Soul Reaver
On n'y croyait plus : le test

Livret Dreamcast
64 pages spéciales pour tout savoir

Dino Crisis

L'autre façon de jouer à fond

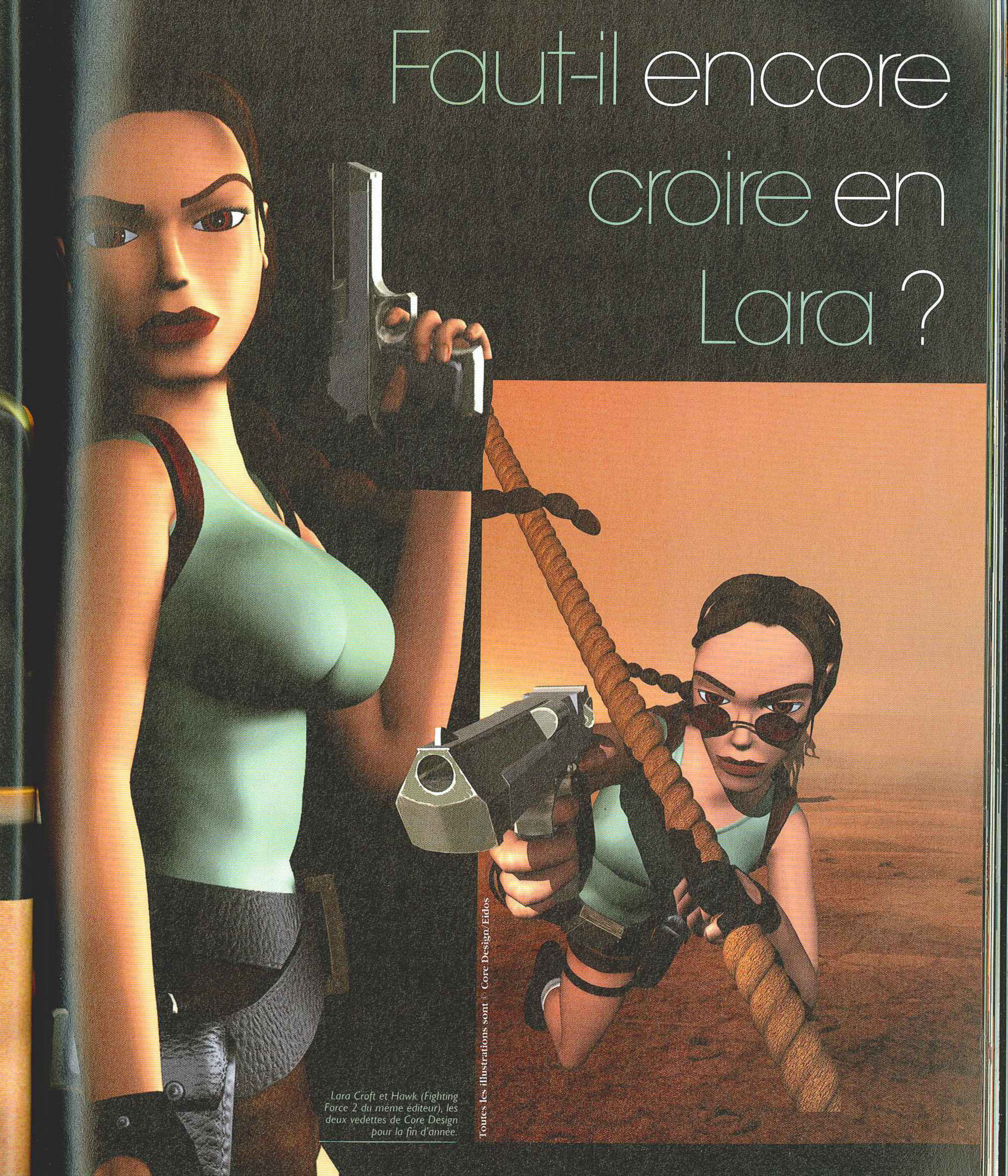
JOYPAD N° 89

Par Jean-François Morisse

UNE SURPRISE QUE CE TOMB RAIDER SORTI DE NULLE PART OU PRESQUE. TENUE SECRETE, CETTE RÉVÉLATION FINALE, TITRE DE CE NOUVEL ÉPISODE, POURRAIT BIEN EN ETRE VÉRITABLEMENT UNE... DE RÉVÉLATION. LARA CROFT POUR UN RETOUR AUX SOURCES DANS L'EGYPTE ANCIENNE. TOUT UN PROGRAMME.

Tomb Raider 4

Faut-il encore croire en Lara ?



Lara Croft et Hawk (Fighting Force 2 du même éditeur), les deux vedettes de Core Design pour la fin d'année.



Un nouvel épisode des aventures de Lara Croft ? Un nouveau Tomb Raider prévu pour le mois de novembre prochain ? Depuis le début du mois d'août dernier, seules quelques images avaient été lâchées sur le Net. Il faut tout de suite mettre les choses au clair : ce quatrième épisode des pérégrinations de Lara - on est intime, depuis le temps - ne s'intitulera pas vulgairement Tomb Raider 4, mais Tomb Raider, La Révélation Finale. Un titre énigmatique qui, malgré la polémique suscitée à la suite du troisième épisode (voir PlayStation Mag n°27), nous a donné envie d'en savoir plus. Une curiosité suffisamment forte pour nous emmener au cœur de la campagne britannique, à Derby, entre Nottingham et Leicester. Pour qui ne connaît pas vraiment le royaume britannique, c'est un peu au milieu de nulle part... ou du moins, c'est comme ça qu'on imagine le milieu de nulle part. Là, dans un bâtiment ancien aux allures de manoir, les équipes de Core Design, créateurs de la célèbre saga sur-médiatisée, s'activent. Pas pour longtemps, car la société compte en effet quitter ses locaux trop exigus avant la fin de l'année afin de pouvoir continuer son étonnante croissance, nourrie par les succès répétés de la Miss Croft.

Il faut sauver le soldat Lara

Adrian Smith l'avoue « Tomb Raider 3 était trop difficile ». Le co-fondateur de la société Core Design - son acolyte n'est autre que son frère, Jeremy Smith ! - sait que le troisième épisode n'était pas exempt de défauts. Pour ce nouvel opus, Adrian a voulu que le joueur vive une aventure unique, se sente immergé et partage avec Lara des sensations propres à un Tomb Raider. Sans doute renoue-t-on en ce sens avec le tout premier épisode de la saga. Le scénario a, pour l'occasion, une importance véritable et Adrian Smith d'ajouter : « cette fois [contrairement à TR 3], nous avons conçu le jeu autour de l'histoire et non l'inverse. Nous avons passé beaucoup de temps à élaborer l'histoire ». L'intrigue se déroulera donc dans un seul pays, l'Egypte, à l'exception du niveau d'entraînement puisque la désormais trop classique demeure de Lara disparaît. Là, après avoir mis la main sur un médaillon mystique et magique, Lara réveillera la colère du dieu Seth, divinité violente et

Lara Croft pourra désormais grimper ou se balancer à la corde. Une première.

De très nombreux détails graphiques viennent enrichir les décors.

COMBIEN COUTE TOMB RAIDER ?

On voit de plus en plus de jeux profiter de budgets astronomiques pour leur réalisation. Les dernières super productions de l'éditeurs japonais Squaresoft dépassent les 100 millions de francs de budget ! Pourtant, Tomb Raider La Révélation Finale n'aura, pour sa part, coûté que 10 millions de francs. Un budget de dé- qui devrait une fois encore, en fin d'année, se hisser parmi les meilleures ventes de jeux. Toutefois, si l'on regarde le temps du développement (9 mois !) par rapport aux sommes investies, on s'aperçoit que la dépense est conséquente. Comme l'admet Adrian Smith de Core Design : « on peut, avec un produit comme celui-ci,

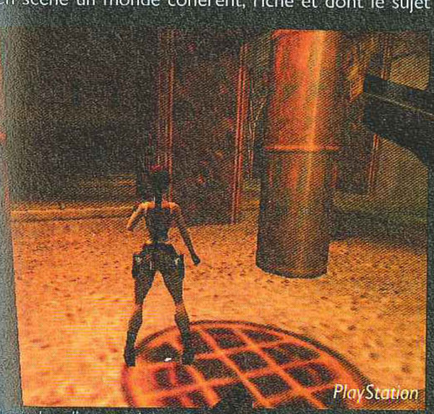


Une version PC du titre qui sera simultanément disponible en novembre prochain.

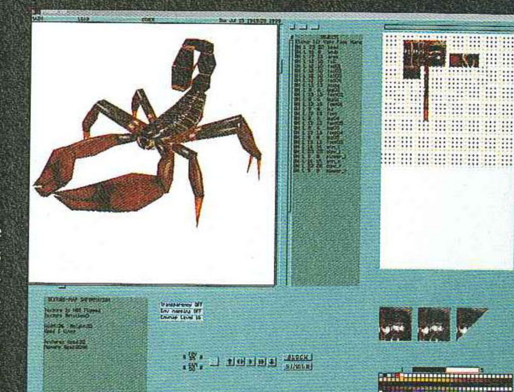
sombre du panthéon de l'Egypte Antique. Le dieu de l'orage, éminent membre de l'Ennéade après ses rapports tumultueux avec son frère Horus (bien que les mythes diffèrent quant à la nature de leur lien de parenté), projette de semer sur terre le chaos le plus absolu. L'intrigue prend ses racines dans une mythologie aussi riche qu'ancienne et en exploite habilement diverses facettes. Les créateurs de La Révélation Finale ont compulsé une incroyable documentation : reportages en vidéo, encyclopédie, CD-Rom et voyages sur place ont inspiré les scénaristes aussi bien que les graphistes. Les tables de travail des graphistes sont jonchées de photographies, croquis etc. sur l'Egypte ancienne. Dans un coin, une vidéo du Cléopâtre de Mankiewicz (1963) traîne aussi. La culture prend parfois des allures curieuses ! Pour contrer les noirs desseins de Seth, fils de Geb, dieu de la Terre et de Nout, déesse du ciel, Lara se rendra donc au pied des pyramides, à Karnak ou bien encore à Alexandrie. Un total de cinq lieux différents réunis autour d'un seul et même thème.

Marabout et bout de ficelle

Sans coller scrupuleusement aux réalités archéologiques et historiques, La Révélation Finale met en scène un monde cohérent, riche et dont le sujet même passionne de très nombreux joueurs. Ce n'est pas un secret, l'Egypte fascine l'Europe, les Français en tête, qui trouveront là l'occasion de découvrir ce « pays de mystères » d'une façon vite passionnante. Passionnante ? La formule est surprenante après les multiples déceptions de Tomb Raider 3. Pourtant, si l'on en croit le prolixe et passionné Adrian Smith (et on veut bien le croire !), le dernier épisode des aventures de Lara Croft sur PlayStation première du nom pourrait bien, en renouant avec ses premières amours, la susciter, cette passion. Comment raviver la flamme éteinte ? Sans doute le marabout M'Boutou qui distribue ses précieux tracts à la sortie du métro a-t-il la réponse. Il peut d'ailleurs aussi répondre aux questions « comment faire revenir l'être aimé(e) ? » ou « comment renouer avec le succès dans le travail ? ». Des questions que l'on doit aussi se poser chez Core Design. Mais Adrian Smith, sans être marabout, connaît aussi les (bouts de) ficelle pour satisfaire les joueurs. Suite aux critiques émises - « particulièrement en France » précise-t-il - le moteur 3D du titre a été revu à 90%. « Impossible, par exemple, de regarder derrière un mur en se collant contre celui-ci », précise le patron Core Design en en faisant la démonstration manette à la main. Un grand soin a été apporté à la modélisation des décors qui, au fur et à mesure des 9 mois de développement - un temps relativement court - se seront enrichis de nombreux détails graphiques. Parfaire l'univers 3D de Tomb Raider n'était pas un luxe. Depuis le premier épisode en 1996, de nombreux « bugs » curieusement jamais corrigés jusqu'ici, faisaient du titre une production techniquement imparfaite. Jugés inacceptables par les puristes, ces défauts n'ont d'ailleurs pas empêcher les trois précédents épisodes de se vendre à plusieurs millions d'exemplaires dans le monde. Si Adrian Smith roule aujourd'hui en Ferrari, dont il exhibe fièrement les photos dans son bureau, il le doit avant tout au succès des Tomb Raider.

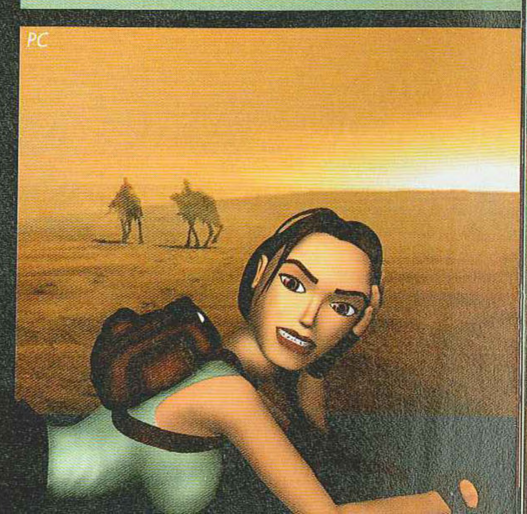


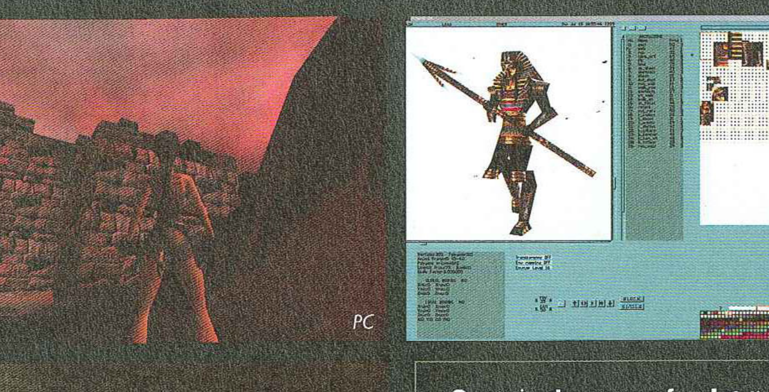
Lara dans l'expectative, au milieu des décors plutôt étonnant.



QUID DE CORE DESIGN ?

Core Design, tout le monde ou presque les connaît depuis les premières aventures de Tomb Raider en 1993. Pourtant, cette société britannique basée à Derby, fondée par Jeremy Smith et son frère Adrian, naquit en 1988. Au début, l'équipe se composait de huit personnes. Aujourd'hui, elles sont plus de 80 ! Parmi leurs premiers jeux pour micro-ordinateurs, on leur doit Rick Dangerous, Corporation, Heimdall etc. Les joueurs PlayStation se souviendront sans doute de Firestorm. En 1994, Core Design fut acheté par le groupe Centre Gold, dont la société Eidos prendra le contrôle en 1996. C'est cette même année que Tomb Raider et Lara Croft verront le jour. Une bonne opération pour la société Eidos.







CE QUE LARA SAIT FAIRE

Dans chaque épisode, Lara gagne de nouvelle aptitudes, de nouveaux talents et, le cas échéant, de nouveaux objets. Des petits plus qui, s'ils sont sympathiques, ne révolutionnent pas le genre. Si La Révélation Finale innove, c'est bien plus parce qu'elle suit les traces de Tomb Raider premier du nom. C'est ce qu'on appelle l'innovation paradoxale.

Lors de ses prochaines aventures, Lara pourra donc :

- *utiliser des jumelles*
- *tirer à l'arbalète*
- *grimper à la corde*
- *piloter une jeep et un sidecar*
- *faire la cuisine (mais mal)*
- *draguer un Français prénommé Jean-Yves*



Des effets de lumière dynamiques tout simplement sublimes. Un des plus de ce Tomb Raider.

Photos PC

Lara Croft parcourt l'Egypte et combat ses dieux

Quoi de neuf, Lara ?

Conclusion, au regard des premières versions que nous avons pu voir tourner, ce Tomb Raider là semble, en terme de gestion de 3D, impeccable. Ne nous emballons pas toutefois, il faudra attendre de passer plus de temps en compagnie de Lara avant de se prononcer définitivement. Saluons cependant le louable et néanmoins naturel effort de Core Design de proposer, quelque 6 ans après le premier volet des aventures de la belle British, un jeu techniquement à la hauteur des espérances, pour ne pas dire exigences, des joueurs. Mais la technique, ce n'est pas tout. Preuve en est du succès passé de ces Tomb Raider ou, plus récemment, d'un titre comme Syphon Filter, techniquement médiocre mais vraiment emballant. Lorsque le titre est prenant, les joueurs savent être indulgents.

Si les détails ajoutés ne manquent pas (Lara pilote une jeep, un sidecar, peut combiner des objets entre eux via l'inventaire, peut s'accrocher à des cordes, peut tirer à l'arbalète etc.), peut-être faut-il s'arrêter au changement principal de cette mouture. Ce n'est pas une évolution mais plutôt un retour aux sources, à l'esprit original des Tomb Raider, celui par lequel le succès est arrivé. Adrian Smith l'admet : « ce n'est pas un jeu d'action, c'est un jeu d'aventure et de réflexion ». Les combats, pour ce qui est de l'action, même s'il y en a, mettent en scène des adversaires souvent malins dont il faudra parfois se débarrasser par la ruse plus que par la force. A ce titre, l'intelligence artificielle (les programmes de réaction) de vos adversaires est surprenante. Pour Adrian Smith, La Révélation Finale va « plus loin que Metal Gear en termes d'intelligence artificielle ». Il ne sera ainsi par rare de se retrouver poursuivi par un disciple de Seth sur plusieurs salles d'affilée. On n'est alors loin des panthères et autres statues de Tomb Raider 3 qui ne quittent pas leur zone géographique, comme stupidement bloquées par un mur invisible. Les choses sont encore plus complexes, plus prenantes sans doute : certains ennemis ne pourront, quant à eux, pas être abattus. Les morts-vivants, par exemple, ressuscités par les s'imagine harcelé par ces squelettes, obligé de trouver, dans l'urgence, une voie pour s'en sortir. En termes de rythme de jeu, ce Tomb Raider là devrait être unique tout en étant plus accessible. Le compromis paraît judicieux. Pour pallier aux éventuelles difficultés rencontrées par les joueurs, un système d'aide sera implémenté. Face à certaines énigmes trop complexes, on pourra ainsi obtenir une aide qui se présentera sous forme d'indice. Attention toutefois, user de cette aide pourrait vous priver d'accéder à certains bonus volontairement cachés dans le jeu.

On se retrouve

Lors de notre première rencontre durant l'été 98, Tomb Raider 3 nous avait séduits. Plus que de raison, peut-être ? Au final, sans être déçus car le titre restait fidèle à lui-même, demeurait un rien d'amertume. La Révolution Finale semble corriger la plupart des imperfections techniques du précédent épisode tout en renouant avec la tradition originale des Tomb Raider, où l'aventure et la réflexion prenaient le pas sur l'action pure et dure et les phases de plates-formes parfois trop complexes. Tomb Raider 3 était trop difficile ? Qu'à cela ne tienne, La Révolution Finale se distinguera par son accessibilité. C'est tout du moins le souhait des dirigeants de Core Design. Adrian Smith a écouté les joueurs, c'est une certitude. Est-il parvenu à exhausser tous leurs vœux ? La réponse ne sera connue que dans quelques mois, en novembre, date à laquelle Tomb Raider fera son apparition dans les rayons des magasins. En attendant, PlayStation Mag compte bien suivre de près ce nouvel épisode d'une saga qui trouvera peut-être ici un exceptionnel point final. Ceci en attendant Lara Croft sur PlayStation 2.



3ème Œil

EN TOURNÉE DANS TOUTE LA FRANCE

LORIENT
le 11 novembre 99

BREST
le 12 novembre 99

RENNES
le 13 novembre 99

NANTES
le 14 novembre 99

DIJON
le 16 novembre 99

STRASBOURG
le 17 novembre 99

NANCY
le 18 novembre 99

METZ
le 19 novembre 99

MULHOUSE
le 20 novembre 99

GRENOBLE
le 29 novembre 99

LYON
le 30 novembre 99

CLERMONT-FERRAND
le 1er décembre 99

PARIS
les 2 & 3 décembre 99

BORDEAUX
le 7 décembre 99

AGEN
le 8 décembre 99

MONT DE MARSAN
le 10 décembre 99

MONTPELLIER
le 11 décembre 99

MARSEILLE
les 13 & 14 décembre 99





COLUMBIA



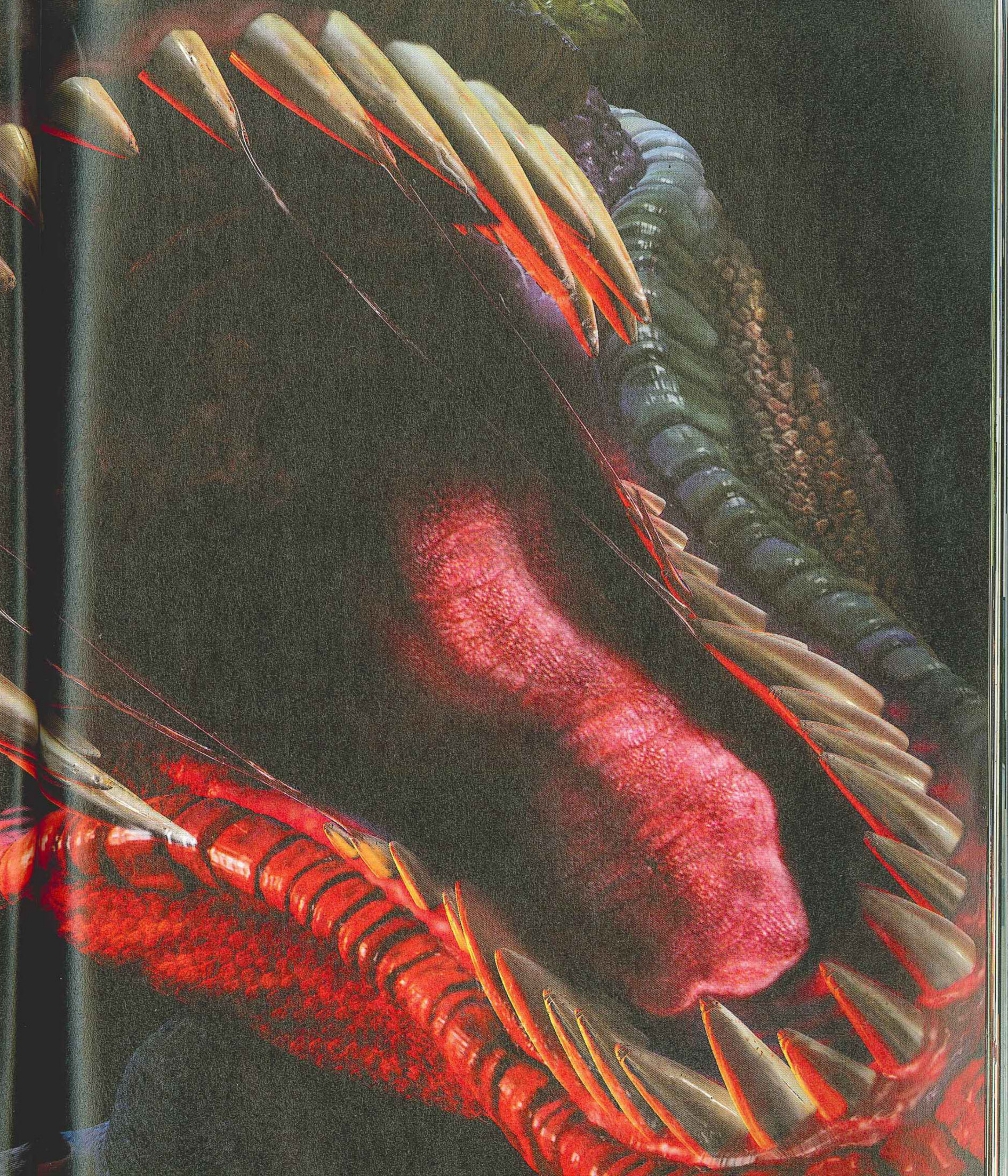
Album “Hier [illegible] dans les bacs

Par Edouard Duchamp

DANS LE PLUS GRAND SECRET, CAPCOM FINIT DE PREPARER LA VERSION EUROPEENNE DE DINO CRISIS. LE JEU EST D'ORES ET DEJA SORTI DANS L'ARCHIPEL NIPPON, EN JUILLET DERNIER. NE SACHANT PAS OU ALLER POUR NOS VACANCES, NOUS NOUS SOMMES RENDUS A OSAKA, AFIN D'Y RENCONTRER LES CREATEURS DE LA SAGA DES RESIDENT EVIL, A L'ŒUVRE SUR CE JURASSIC PARK INTERACTIF. DE QUOI COMPRENDRE LA GENESE DE L'ŒUVRE.

Dino Crisis

EDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE-CAPCOM · DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99







La jolie Regina promet d'être un personnage qui restera dans la mémoire des joueurs.



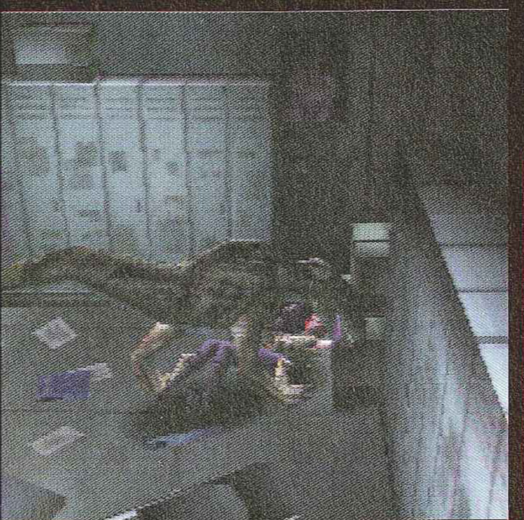


Pour infiltrer une embuscade, rien de tel qu'un bon petit déguisement.

Tout le monde le sait. Les dinosaures ont disparu depuis des milliers d'années. Pourtant, ils continuent de faire rêver petits et grands. Petits, car ces grosses bêtes laissent, dans l'imaginaire, une empreinte indélébile, et grands, car on imagine mal survivre à la rencontre d'une pareille bestiole. Un face à face avec un T-rex, c'est un peu le frisson garanti. Le dernier, sans doute. Et puis, est-on vraiment certain qu'ils ont tous disparu, ces dinosaures ? C'est sur cette question revenue à la mode depuis le célèbre film de Steven Spielberg que s'est penché Shinji Mikami, génial créateur de Capcom, déjà responsable de Resident Evil 1 et 2, et du futur et ultime épisode PlayStation Resident Evil Nemesis. Le résultat ? Un jeu qui ressemble beaucoup à Resident Evil, mais qui, cependant, diffère de ce dernier sur plusieurs points, à commencer, bien sûr, par l'atmosphère. Face à Resident Evil et ses zombis pataud, Dino Crisis propose une autre logique de jeu : la fuite devant des dinosaures rapides et agiles. Perdus en pleine nuit dans une base scientifique isolée, sur une île infestée de dinos, le joueur et son unité commando vont devoir survivre jusqu'au lever du jour, s'ils veulent avoir une chance de s'en sortir. Une fois encore et suivant en cela la tendance initiée par les Resident Evil et autres Metal Gear Solid, la mise en scène, entrecoupée de séquences où il s'agit de suivre l'histoire plus que de la jouer, se rapproche du schéma des films. C'est là le syndrome hollywoodien dont semblent être frappés les meilleurs jeux vidéo à l'heure actuelle.

Une ambiance hollywoodienne

Le scénario, qui occupe une part importante du jeu, a été travaillé de manière très sérieuse dans les laboratoires ludiques de Capcom, à Osaka. Dans ces endroits ultra secrets, où votre serviteur a eu l'immense privilège de pénétrer, a été mis au point tout le déroulement de Dino Crisis, de l'idée de base jusqu'à la dernière ligne de programme. Tout a commencé dans l'esprit de Mikami-san, lorsqu'il apportait les dernières retouches à Resident Evil 2. Repensant à ses zombis, il se dit que le jeu pouvait être tout aussi intéressant si la peur provoquée par les zombis ne venait pas de leur apparence, mais plutôt de leur supériorité physique. Imaginant alors des ennemis beaucoup plus forts, il donna naissance à X, la créature invincible de Resident Evil 2. L'idée de Dino Crisis germait doucement dans l'esprit fertile du créateur japonais. Après Resident Evil 2, Mikami entame une recherche non pas dans le bestiaire des morts-vivants, mais dans celui du règne animal, afin de trouver un ennemi suffisamment rapide et terrifiant répondant aux critères voulus. Le résultat ne s'est pas fait attendre et s'est révélé sous la forme d'un prédateur redoutable : le velociraptor. Malheureusement, velociraptors et zombis ne font pas forcément bon ménage, scénaristiquement parlant. A moins d'oser certaines des aberrations d'un film comme Godzilla, on ne peut raisonnablement pas mélanger tous les genres. La mode des Batman contre Superman ou King Kong rencontre Godzilla (encore lui) est définitivement passée. Enfin, espérons-le.

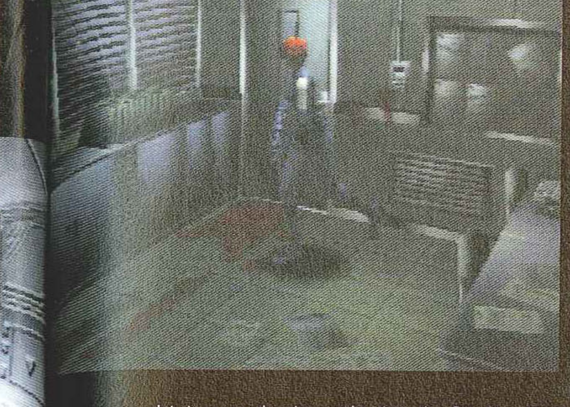


Les barrières de laser sont votre seule chance de salut face à ces deux affamés.

PREMIER SENTIMENT

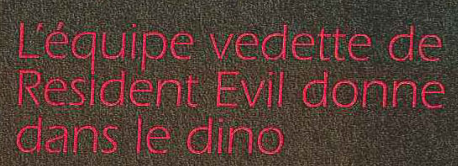
Incontestablement, Dino Crisis est un chef-d'oeuvre graphique. Sans égaler ce que nous avons pu voir de Resident Evil 3, le dernier titre disponible au Japon de Mikami-san est une franche réussite. Côté ambiance, on se laisse prendre au jeu. Toutefois, après quelques heures passées base scientifique, on se demande si le titre ne manque pas de rythme, d'une mise en scène plus dynamique. Sans doute faudra-t-il approfondir le sujet pour se prononcer plus avant. Quoi qu'il en soit, Dino Crisis, malgré sa griffe Resident Evil, reste incontestablement unique en son









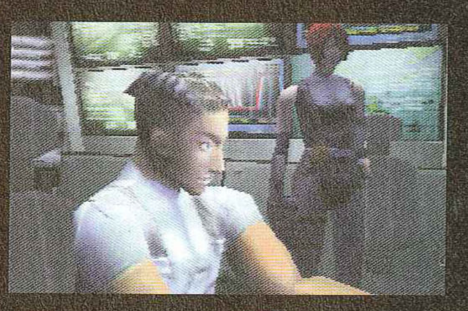


L'équipe vedette de Resident Evil donne dans le dino

Légèrement lassée par la série des Resident Evil et ravi de sa trouvaille, la vedette de chez Capcom était alors prête à élaborer un jeu d'un genre nouveau. Comme il l'avouera, à de nombreuses reprises, « les frissons de Resident Evil peuvent être comparés à ceux ressentis dans une maison hantée, alors que ceux de Dino Crisis s'apparentent à ceux éprouvés dans un grand huit ». Un univers où le danger, omniprésent, est imprévisible, puisque, contrairement à un ballottant zombi, un velociraptor peut à loisir défoncer les portes et sauter les barrières.

Mise en chantier... archéologique

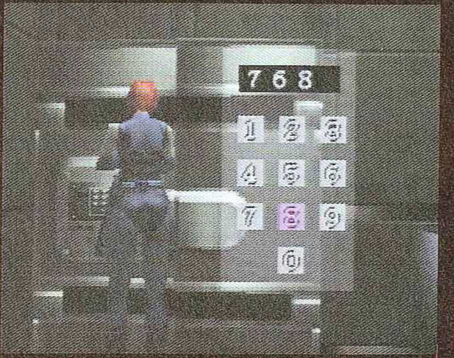
Conçu à la manière de Resident Evil, Dino Crisis propose pourtant des innovations que Mikami-san n'avait pu intégrer dans sa série initiale. Cette fois, le jeu proposera des personnages ET des décors en 3D entièrement calculée, permettant à maître Mikami et à son équipe de designers visuels de pouvoir changer l'angle de vue du joueur à chaque instant. Voilà qui change des angles de vue fixes des Resident Evil. Le principal atout des velociraptors, outre le fait qu'ils soient rapides, est qu'ils s'avèrent capables de surgir de n'importe où, y compris d'une canalisation d'air conditionné. Il faut donc une caméra capable de suivre un mouvement rapide afin que le joueur comprenne d'où vient le danger ! Sans cela, Dino Crisis serait injouable. Le moteur 3D (le système de programmation qui permet à la console d'afficher les éléments du jeu) a donc été refait de zéro, les décors de Resident Evil étant fixes. Une fois ce moteur mis au point, les ingénieux programmeurs de Capcom ont usé des ruses les plus poussées pour permettre à la PlayStation d'afficher et le décor entièrement en 3D et Regina (la charmante héroïne du jeu) et, non pas un, mais deux ou trois dinosaures simultanément. Les dinosaures, pour être réalistes et pour que leurs mouvements soient fluides et naturels, sont donc composés d'un grand nombre de polygones (éléments géométriques de base dans la création d'un objet 3D). Car si jamais les polygones venaient à faire défaut, nos pauvres velociraptors manqueraient de points d'articulation, donc de souplesse, et auraient l'apparence de véritables grands-pères reptiliens plus vraiment terrifiants. Les polygones, ce n'est pas non plus ce qui manque à notre brave Regina, composée de plus de 900 d'entre eux. Ils font d'elle un perso bien joli qui n'est pas « coupé » au niveau des coudes, genoux, taille et poignets. Une fois la partie technique terminée, il fallait encore envisager la composition du jeu. De ce côté-là, Mikami-san a décidé que la lutte contre les dinosaures serait le maître-mot, mais qu'il ne fallait pas ennuyer le joueur avec cet unique aspect. C'est dans cette optique qu'a été proposé un système de transformation et de mélange des potions, comme dans Resident Evil, mais aussi des armes. Le tout pour permettre au joueur, une fois les pièces adéquates récupérées, de transformer un banal pistolet en véritable engin de guerre anti-dino après l'adjonction d'une crosse anti-recul ou d'un meilleur canon, par exemple. Et voilà le jeu achevé. Il ne restait plus à Capcom qu'à le commercialiser sur le marché japonais ; ce qui est chose faite depuis le premier juillet dernier. Le titre, qui a connu un certain succès sans établir de nouveau record toutefois, s'est vendu à environ 600 000 exemplaires. Les dinos devraient encore trouver acquéreurs dans les mois à venir. En France, c'est en novembre qu'ils débarqueront sur la PlayStation. D'ici là, les chasseurs de dinos peuvent se repasser Jurassic Park en boucle. Juste histoire de se mettre dans l'ambiance











Que serait un jeu de Shinji Mikami sans les traditionnelles énigmes ?

À QUAND LA SUITE ?

Après la visite de son antre, Monsieur Mikami nous a fait l'honneur d'un petit dîner dans un Yakitori (restaurant de brochettes). La bonne ambiance aidant, nous avons obtenu quelques confidences de la part du maître. Après Dino Crisis, c'est Resident Evil 3 qui sortira au Japon, et ce le 22 septembre prochain. Alors qu'une version européenne aurait sans doute pu être disponible avant Noël, Eidos annonce le titre pour le premier semestre 2000, sans doute au mois de mars.

par Alexandre Goudeau

Le Monde des B

Le jeu de l'équipe de France

LE MARCHÉ TRES JUTEUX DE LA SIMULATION FOOTBALLISTIQUE FAIT DES JALOUX... ALORS QU'ELECTRONIC ARTS FANFARONNE AVEC LE SUCCES INTERPLANÉTAIRE DE LA SÉRIE DES FIFA, ET QUE KONAMI JOUIT D'UNE RÉUSSITE PLUS QU'HONORABLE AVEC LES ISS, D'AUTRES ONT ENVIE DE MANGER UNE PART DU GATEAU. OUTRE INFOGRAMES QUI NOUS MIJOTE SES UEFA STRIKER ET BRAZIL V-SOCCER (PROJET PARTICULIEREMENT TENU SECRET), UN PETIT NOUVEAU PRÉPARAIT, DANS LA PLUS GRANDE DISCRÉTION, SON ARRIVÉE DANS LA COMPÉTITION, PRET À TOUT CASSER. ET LORSQU'ON S'APPELLE SONY, IL N'EST PAS QUESTION DE DÉCEVOIR ! RESTE À SAVOIR SI LE RÉSULTAT EST À LA HAUTEUR DES ESPÉRANCES...





s Bleus

e

EDITEUR : SONY CEE DÉVELOPPEUR : SONY CEE (ANGLETERRE)
DISPONIBILITÉ : 13 OCTOBRE 99









Un jeu complet qui pourrait néanmoins avoir du mal à s'imposer

C'est dans un petit club privé, en plein cœur de Londres, que nous a été présenté Le Monde des Bleus. Sur le coup, les petits gars de chez Sony Computer Entertainment Europe ont tout tenté pour nous acheter : petits fours en pagaille, cocktails à volonté et tout plein de charmantes demoiselles habillées en footballeuses. Il en fallait plus que ça pour nous détourner du droit chemin et nous empêcher d'examiner à fond ce que les dirigeants de Sony annoncent en chœur comme « le jeu de foot ultime ». Allons tâter le terrain.



Le Brésilien arme sa frappe avant de décocher une praline que vous pourrez enregistrer sur carte mémoire.

Le jeu le plus riche

La première chose qui frappe, au lancement du jeu, est l'étendue des choix qui s'offrent à vous : plus d'une vingtaine de championnats ou coupes différents et des options à ne plus savoir qu'en faire... Le jeu contient, en effet, plus de 235 équipes, avec les vrais joueurs, ce qui permet de participer à plusieurs championnats nationaux (ah, le Calcio !) ou coupes européennes et mondiales.

Là où le soft devient vicieux, c'est qu'il vous incite à participer à chacune de ces compétitions, car vous serez véritablement récompensé en cas de victoire ! Vous pourrez ainsi gagner le droit de jouer au bord de la plage, sur le toit d'un château, avec une balle géante et tout un tas d'autres possibilités originales. Ces bonus garantissent au jeu en solitaire une durée de vie unique pour un titre du genre.



Le gardien va s'en sortir avec un arrêt réflexe extraterrestre. Pour l'instant, ils ont juste du mal sur les balles dans les pieds...

L'un des points forts du produit est l'option de création d'équipes. Hormis les classiques possibilités de transfert, vous pouvez véritablement modeler l'équipe de A à Z. Tout commence par la conception du maillot et du drapeau, puis vient celle des joueurs et, là, c'est l'éclate ! Vous pouvez agir sur les 26 (!) caractéristiques de chacun des joueurs, et chacune d'elle influe véritablement sur le comportement ou la représentation du joueur. Cette option ouvre des possibilités sans fin, vous permettant, par exemple, de recréer votre équipe de copains, de vous mettre à la place de Zizou ou de placer un éléphant dans les cages du PSG. En route pour la gloire !

Par ailleurs, les programmeurs ont beaucoup insisté sur la retranscription de l'ambiance d'un véritable match. Chacun des 13 stades réels est par-

UN JEU FAIT MAISON

■ *Alors que les génériques de fin de jeu tendent, en ce moment, à comporter 253 noms, celui-ci a été développé en interne, chez Sony, par une quinzaine de personnes !!! Chacune faisant sa petite sauce en collaboration étroite avec les autres pendant près de 2 ans et demi, durée de « fabrication » logique vu la dimension de cette équipe de copains. Même s'ils ont été absents pendant longtemps, vous avez déjà pu admirer le travail de certains des programmeurs dans les 2 premiers Total NBA, bien avant le temps du « et un, et deux, et trois... ».* ■

L'équipe de Sony Computer Entertainment Europe, responsable du Monde des Bleus, au grand complet. Les demoiselles à leurs côtés ont fait office de soutien moral.



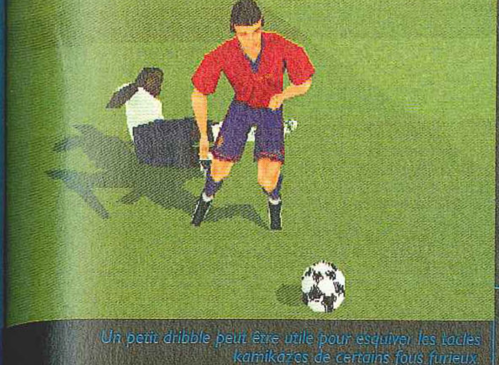
Voilà le stade de France tel qu'il apparaît dans le jeu.



Les proportions entre les joueurs et le reste

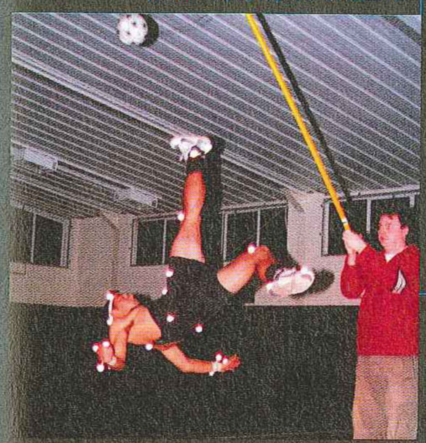


Des Brésiliens fous de joie, ils ne savent pas encore ce qui les



Un petit dribble peut être utile pour esquiver les tacles kamikazes de certains fous furieux.

Les séances de capture de mouvement sont longues et fastidieuses, ici, la pêche au retourné.



faitement représenté et de dimension impressionnante, les drapeaux flottent, les flashs d'appareils photos crépitent et le public hurle sa passion !

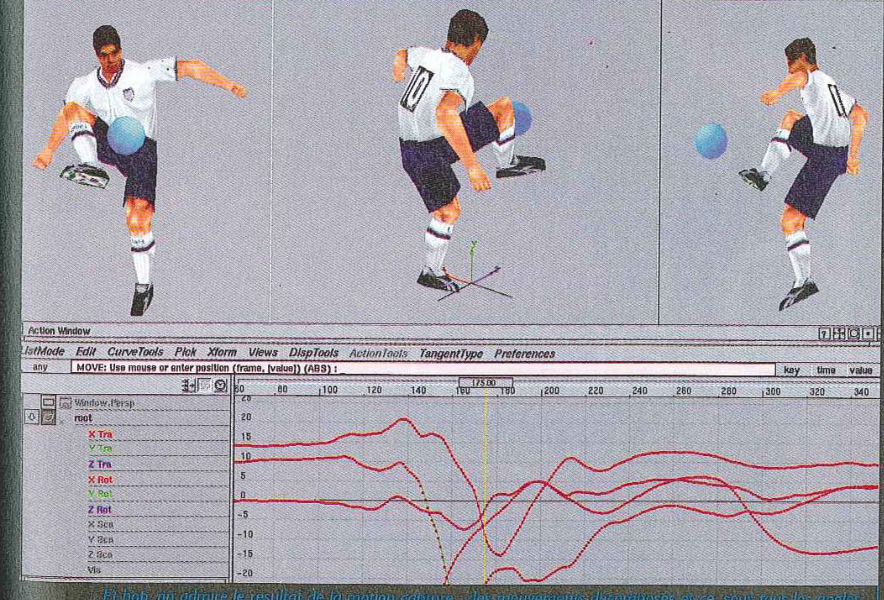
La technique au rendez-vous

L'aspect technique du jeu est lui aussi très réussi. Et si les graphismes sont extrêmement fins, détaillés et colorés, c'est surtout l'animation qui détonne. Le jeu tourne en permanence à 25 images/seconde et la fluidité est remarquable. Le défilement du terrain est irréprochable et, grâce à une motion capture de grande qualité, les mouvements des joueurs sont parfaitement décomposés et réalistes (les ombres sont également terrifiantes de beauté). Le rendu est tellement magnifique que l'on comprend mieux pourquoi le jeu est agrémenté d'un système de ralenti unique. En effet, vous pouvez à tout moment interrompre la partie et contempler les 10 dernières secondes de jeu. En dehors du fait que cela soit déjà bien plus long qu'habituellement pour ce type de jeu, vous pouvez jouer au réalisateur fou et placer la caméra où vous voulez, moduler la vitesse, changer les angles de vue pendant le ralenti, etc. Il ne vous restera plus ensuite qu'à enregistrer le ralenti sur carte mémoire, pour épater vos potes ou pour participer à un concours du style top but ! En voilà une idée qu'elle est bonne !

Sachez enfin que les commentaires seront assurés par...(suspense)...Thierry Roland et Jean Michel Larqué. Si, si !

La jouabilité en arbitre

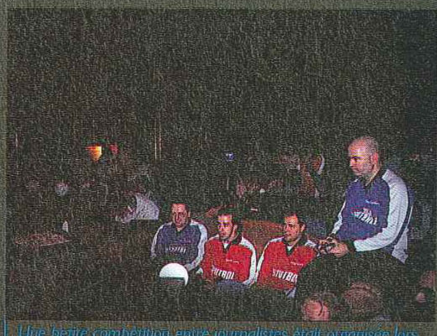
Une technique au top et une grande profondeur de jeu, c'est bien, mais le plus important pour un jeu de sport, c'est la maniabilité



Et hop, on admire le résultat de la motion capture : des mouvements décomposés et ce, sous tous les angles...

LA F.I.F. PRO

■ Ayant bien compris que l'un des principaux avantages de la série des FIFA sur celle des ISS était la présence des vrais noms des joueurs, Sony s'est débrouillé pour les récupérer. La FIFA étant déjà prise, il a fallu chercher ailleurs, et comme il n'y avait pas 42 solutions, la firme au losange s'est attachée, à coups de millions, les services de la FIFPRO, l'association des joueurs professionnels. Grâce à cet accord, le jeu contient plus de 5000 véritables joueurs (!) répartis dans 235 équipes nationales ou internationales. ■



Une petite compétition entre journalistes était organisée lors de la présentation du jeu et, encore une fois, la France l'a emportée grâce à notre confrère, Tek. On est les champions...

et, là, les choses se compliquent légèrement. La gestion des aspects techniques poussés du jeu a un prix, la rapidité. Les fans de ISS vont être aux anges car c'est du pareil au même, mais les aficionados de FIFA vont shooter dans leur console à coups de crampons...

Pour ce qui est du système de jeu, là encore, on se rapproche d'ISS, en ce sens que c'est plus de la simulation que de l'arcade et que le jeu regorge de possibilités très intéressantes. Même si cela peut paraître difficile de tout apprendre (TOUS les boutons de la manette sont utilisés !), le jeu possède une richesse de mouvements sans équivalent. Le fait que les commandes soient finalement assez accessibles permet d'apprendre à manier le jeu en plusieurs étapes et vous aurez véritablement l'impression de progresser. Au registre des coups très intéressants on trouve, par exemple, le give and go : vous passez la balle à un partenaire dirigé par l'ordinateur, vous courrez où bon vous semble et, en relâchant le bouton, il vous rendra la balle. Une petite flèche vous indiquera d'ailleurs la position de vos partenaires hors de l'écran. Vous pouvez exécuter des passes en profondeur mais également des ouvertures du même type (une des nouveautés du prochain ISS). Les amortis de la poitrine sont de la partie, de même que les fautes volontaires (4 tacles différents !), les dribbles ou les plongeons délibérés. Signalons enfin que l'on peut jouer jusqu'à huit, et ce dans la même équipe !

Au final, le jeu est très prometteur mais la version présentée possédait quelques problèmes irritants (balle volante, gardien manchot, etc.) et sa jouabilité risque de déplaire aux fêlés de FIFA. Chez nous, après les premiers essais, Le Monde des Bleus laisse les joueurs mitigés. Certes le titre a des atouts, mais il lui manque quelque chose... Il faudrait en fin de compte découvrir la richesse du titre et pour cela, il ne nous reste plus qu'à l'accueillir dans nos locaux.



Par Dave Martinyuk
et François Tarrain

Crash Bandicoot un héros au poil

Le personnage phare de Naughty Dog, avec sa tendance à faire des pirouettes et à vous éblouir avec son regard carnassier, aura réussi à conquérir la planète. Même le Japon, pourtant peu réceptif aux jeux venus de l'étranger, se sera laissé séduire. Gros plan sur un marsupial à la robe orange forcément hors du commun…

S'intéresser à Crash Bandicoot, c'est d'abord s'intéresser à ses créateurs. Jason Rubin et Andy Gavin sont les fondateurs de Naughty Dog. Mais, avant de débuter l'aventure Crash, les deux compères ont fait leurs armes sur Apple II, 3DO, PC et autres Amiga. A l'époque, leur boîte s'appelait JAM Software. Puis, en août 94, ils déménagent à Los Angeles et rencontrent le vice-président d'Universal Studios. Leur association – qui portait sur 3 titres PlayStation - permet une assise financière suffisante pour que débute la création du premier Crash Bandicoot. Celui-ci sera développé sur PlayStation. Naughty Dog reçoit alors ses premiers kits de développement et commence à embaucher, mois après mois, de plus en plus de monde. A la mi 95, le character design des personnages et les idées globales qui caractériseront le jeu sont arrêtés. En septembre, de nombreux niveaux sont terminés et le jeu est montré chez Sony. Crash Bandicoot premier du nom est bien accueilli en interne. Tout le monde s'accorde à dire que le jeu a du potentiel. En avril 96, une version Alpha du jeu est disponible. Cela permet de le présenter lors du salon de l'E3, un mois plus tard.

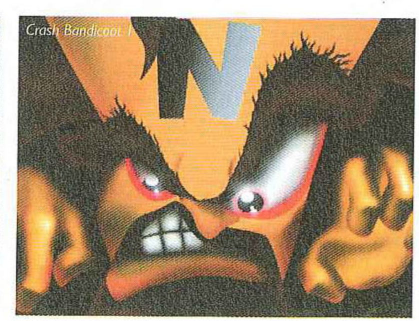
UN BANDICOOT, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Mammifère marsupial d'Australie d'une taille comprise entre celle d'un rat et celle d'un blaireau (30 à 80 cm), le bandicoot est un marsupial de la famille des péramélidés, qui se décline en plusieurs espèces (22 recensées en Australie). Ses 3e et 4e orteils sont soudés, comme chez le porc. La plupart des espèces de bandicoot ont de deux à six petits à chaque portée. Le temps de gestation est d'environ deux semaines. Le mot bandicoot est issu de l'indien pandikakku, qui signifie « rat-cochon ».





Voici une grande partie de l'équipe de Naughty Dog. La famille de Crash compte beaucoup de membres…

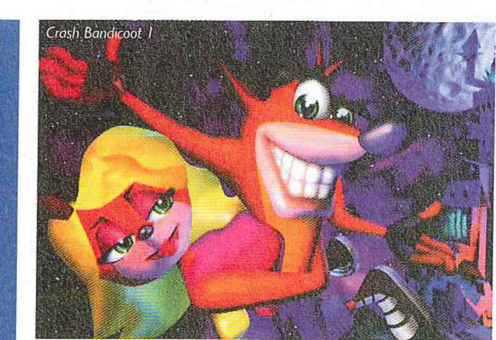


En octobre 96, la réalisation de Crash Bandicoot 2 commence, alors que Crash 1 n'est pas encore sorti ! Tout ce que les développeurs n'auront pas su faire – ou pas eu le temps de faire – sur le premier épisode sera présent dans cette suite. Fin 96, Crash 1 déferle enfin sur le monde. Quelques mois plus tard, en mai 97, le jeu reçoit une récompense, pour avoir réussi à dépasser le seuil des 500 000 ventes au Japon. C'est le premier titre étranger à réaliser cette performance. Au total, les ventes mondiales de Crash 1 s'élèvent à pratiquement 2 millions d'exemplaires !

Fin 97, Crash 2 est disponible. En janvier 98, les ventes seront déjà faramineuses. Les deux épisodes cumulés, Crash Bandicoot s'est déjà vendu à près de 5 millions d'exemplaires dans le monde. L'équipe de Naughty Dog se penche d'ores et déjà sur la création de Crash 3, la recette semblant définitivement fonctionner. En mars 98, Crash 1 devient le jeu le plus vendu aux Etats-Unis, avec 1,5 millions de jeux écoulés. Final Fantasy VII est deuxième. Fin 98, c'est Crash 3 qui prend la relève. Le succès de ce titre surpasse encore celui de ses prédécesseurs, avec plus d'1 million d'exemplaires vendus aux Etats-Unis, et 1 autre million… au Japon ! Tout ça en un temps record. Au final, les ventes cumulées de la trilogie Bandicoot s'élève à plus de 10 millions d'exemplaires. On comprend que ses créateurs soient ce qu'on appelle des gens heureux…

LES JOUETS CRASH

Toute série qui connaît le succès se voit, tôt ou tard, déclinée en produits dérivés. Crash Bandicoot n'échappe pas à la règle. C'est ainsi que vous pouvez vous procurer, contre la modique somme de 12 dollars (environ 70 francs), une figurine reprenant certains des personnages du jeu. Il y a Crash, bien sûr – il a même droit à deux figurines – mais aussi sa sœur, Coco. Chez les méchants, ce sont le Dr Neo Cortex, Tiny et Komodo Moe qui répondent présents. Vous pouvez trouver ces jouets sur le Net à l'adresse suivante : http://www.resaurus.com/crash/



Sourire Ultra-Brite et jolie fille sous le bras, la vie de Crash semble appréciable.





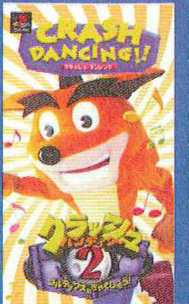
Les créateurs de Crash ont voulu lui donner un caractère plus « humain », en le dotant de nombreuses attitudes, reflétant ses émotions. Et là, pas de doute, il est très énervé !



Crash prend cette posture lorsque le joueur ne le dirige pas pendant un certain temps. Une attitude de boudeur qui fait la gueule…

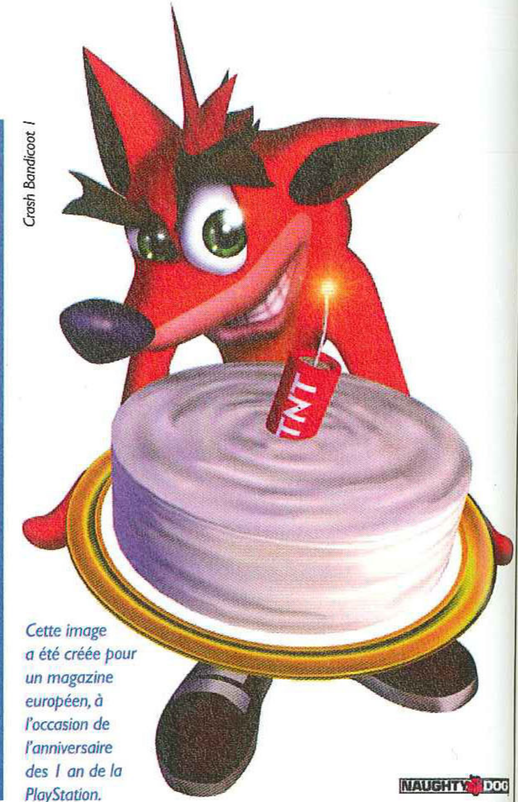
CRASH DANCING !!!


Les pas de la Crash Dance ne sont pas évidents à exécuter.



Lorsqu'a été faite la publicité de Crash 1 au Japon, une jeune Japonaise, génie du marketing, Megumi Hosoya, a crée la « Crash Dance ». On la voit ici au bras de Crash, qui ne semble pas indifférent... Cette campagne de publicité, passée à la télévision, a connu un grand succès. C'est en partie grâce à cela que Crash Bandicoot a été une des 10 meilleures ventes sur PlayStation au Japon, avec plus de 500 000 exemplaires vendus entre décembre 96 et mai 97. C'est la première fois qu'un titre provenant de l'étranger connaissait un tel succès. Il ne se démentira pas par la suite avec les deux autres épisodes (800 000 et 1 million d'exemplaires vendus !).

Crash et Megumi, dans les bras l'un de l'autre.



Crash Bandicoot 1

Cette image a été créée pour un magazine européen, à l'occasion de l'anniversaire des 1 an de la PlayStation.

LES DEUX FONT LA PAIRE

Andy est discret, possède des connaissances techniques incroyables (il a notamment fait des études sur l'Intelligence Artificielle, à Boston) et conduit mal. Jason est bruyant, joue les autodidactes et roule en Ferrari F355 GTS. Bref, les deux compères ne se ressemblent pas et, pourtant, leur association au sein de Naughty Dog fait des étincelles. Tous deux ont la même philosophie du travail : s'il faut travailler 24h/24, ils le font. Ils ne laissent pas les programmeurs dicter leur loi aux artistes. Ils ne laissent pas les artistes donner des directives aux programmeurs. Ils ne croient pas au job de producteur, car ce dernier quitte son bureau à 17h ! En fait, leur état d'esprit est simple : ils font des jeux et laissent à l'éditeur le soin de les vendre ! Bref, entre eux, le courant passe et lorsqu'ils ont décidé de se lancer dans l'aventure Crash, ils s'en sont donné les moyens.

Dès le premier épisode, ils veulent instaurer un nouveau genre sur PlayStation, ou plutôt en retranscrire un à la sauce 3D. Au fil des mois, alors que l'équipe de développement n'arrête pas de s'étoffer de nouvelles têtes, Crash prend peu à peu vie. Tout d'abord sous la forme de croquis, d'esquisses, de crayonnés, d'idées lancées en l'air et rattrapées au vol lorsqu'elles sont bonnes. Au sein de Naughty



Crash Bandicoot 2

Ce visuel a été réalisé, pour un guide d'astuces, par les artistes de Naughty Dog, juste avant que la boîte ne ferme pour six semaines de vacances méritées. Après 2 ans et demi de travail acharné, l'équipe de Crash avait besoin de repos !



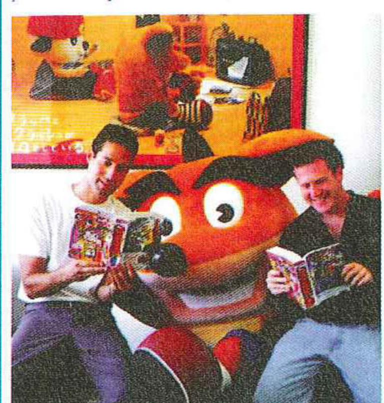
Crash Bandicoot 2

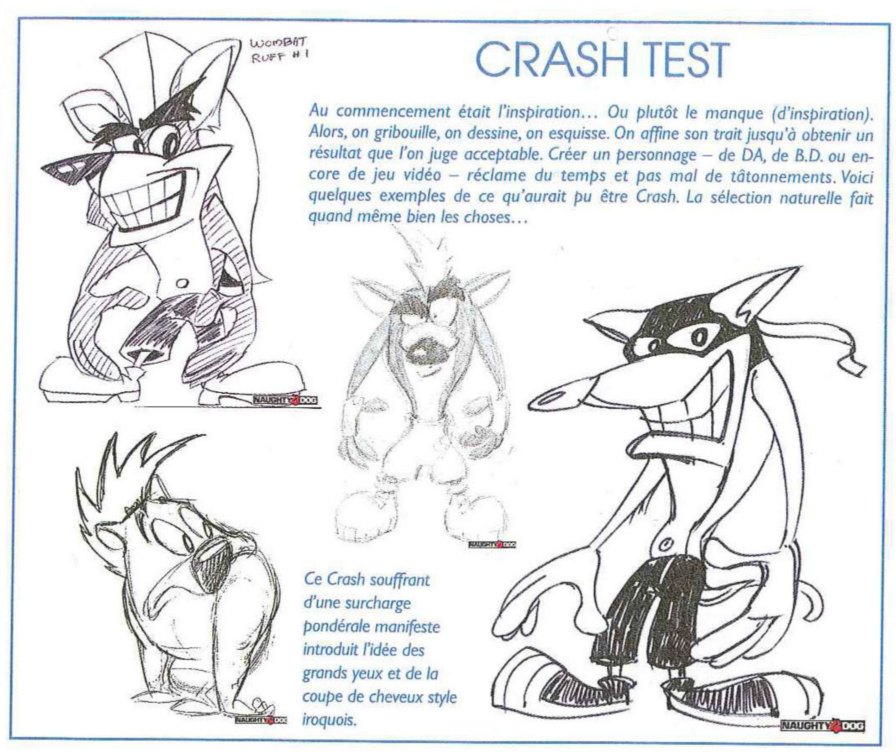
Cette image, représentant les 3 îles du jeu, a été réalisée par

CRASH VERSION MANGA



Il existe un manga Crash Bandicoot au Japon. Edité tous les mois, dans la revue Coro Coro (un véritable bottin mensuel du manga), il met en scène notre tourbillonnant héros. Sur la photo où l'on voit Crash entouré de Jason et Andy plongés dans leur lecture, on peut remarquer un étrange tableau au mur. C'est en fait une publicité japonaise pour le jeu Intelligent Qube (Kurushi en France). On y voit Parappa et Crash s'y essayer. Des personnages de jeu qui font de la pub pour d'autres jeux... La boucle est bouclée.


Sur le mur derrière, Crash et Parappa font de la pub.



CRASH TEST

Au commencement était l'inspiration… Ou plutôt le manque (d'inspiration). Alors, on gribouille, on dessine, on esquisse. On affine son trait jusqu'à obtenir un résultat que l'on juge acceptable. Créer un personnage – de DA, de B.D. ou encore de jeu vidéo – réclame du temps et pas mal de tâtonnements. Voici quelques exemples de ce qu'aurait pu être Crash. La sélection naturelle fait quand même bien les choses…

Ce Crash souffrant d'une surcharge pondérale manifeste introduit l'idée des grands yeux et de la coupe de cheveux style iroquois.

UNE ÉVOLUTION « DE SURFACE »

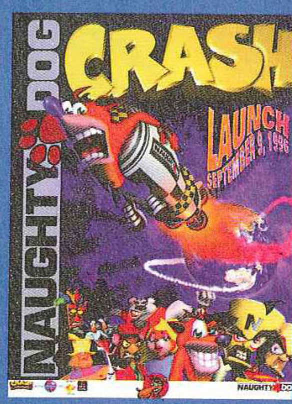
Après le raz de marée Crash Bandicoot, Andy et Jason sont rassurés. Ils peuvent se lancer dans une nouvelle aventure Crash, l'esprit serein. Cependant, voyant que la recette « jeu-de-plate-forme-3D-avec-action-qui-pète-et-personnages-bien-cool » semble plaire au public, ils décident de ne pas changer de concept pour Crash 2 et Crash 3. Pour ces deux suites, l'accent sera donc mis sur les améliorations d'ordre technique et les innovations de gameplay. Forte de l'expérience acquise sur l'épisode précédent, l'équipe réinvente à chaque nouveau crash un moteur 3D toujours plus puissant. Jugez plutôt : dans Crash 2, il est trois fois plus puissant que dans Crash 1. Il peut gérer dix fois plus de structures animées et deux fois plus de polygones à l'écran. Pour Crash 3, le moteur est encore trois fois plus puissant que dans Crash 2. Et pour venir couronner le tout, Jason et Andy considèrent que, techniquement, le moteur 3D de Crash Team Racing est le plus puissant jamais conçu sur PlayStation (voir notre Making of dans ce numéro). Respect.

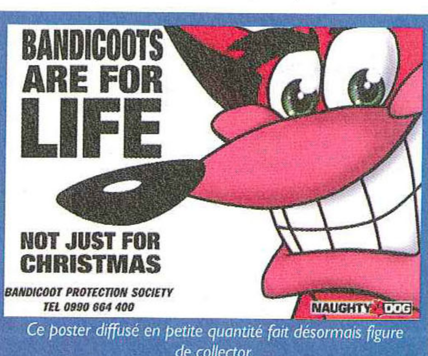
en temps et en heure ! Et lorsqu'arrive l'heure de « l'accouchement », les deux papas sont fiers de présenter au monde entier leur bébé. Le public applaudit le style graphique du jeu, les personnages décalés et sympathiques, l'excellente jouabilité, les trouvailles de gameplay, les prouesses technologiques… Bref, Crash Bandicoot fait l'unanimité ! Pourtant, malgré une telle cote de popularité, Sony ne souhaite pas faire de Crash la mascotte de la PlayStation, comme Nintendo l'a fait avec Mario et Sega avec Sonic. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement, parce qu'imposer Crash comme mascotte de la Play' ne correspond pas à « l'esprit » de la console ! Car même s'il s'est vendu plus de 10 millions de Crash dans le monde, il s'est vendu, dans le même temps, 57 millions de PlayStation. Autrement dit, un joueur sur cinq a craqué pour ce héros. Ce qui laisse tout de même 47 millions de joueurs qui – a priori - n'ont pas accroché au personnage. Et leur imposer Crash comme mascotte de la console n'est pas franchement une idée très judicieuse !



BANDICOOT PROMOTION

Voici des posters et des cartes postales qui ont servi à promouvoir la sortie des différents Crash Bandicoot. On remarquera ici l'humour souvent un peu décalé de Naughty Dog, qui n'aime manifestement pas faire les choses comme tout le monde. Pour la petite histoire, le premier poster Crash a été distribué à seulement 61 exemplaires, aux seules personnes qui avaient aidé au développement du premier épisode. Les cartes qui présentent Crash et Parappa ont été utilisées lors de la promotion des deux jeux au Japon, pour Noël 96…

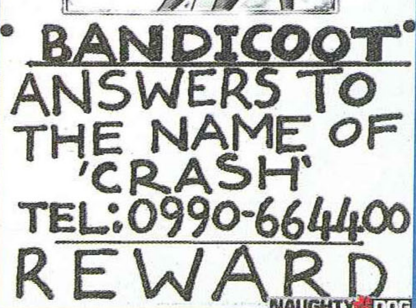




Ce poster diffusé en petite quantité fait désormais figure de collector.

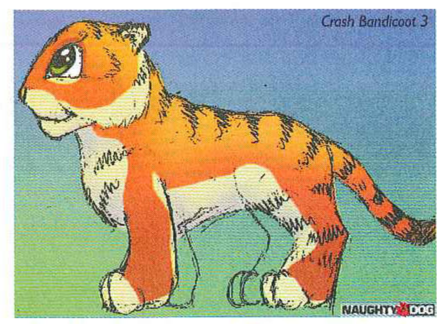






« Perdu, Bandicoot. Il répond au nom de Crash. Récompense »

Concernant le « fond » du jeu, les trois épisodes de Crash introduisent tous des idées de gameplay intéressantes. Certaines ont déjà fait leurs preuves dans les anciennes générations de jeux d'action 2D sur les consoles 16 bits, d'autres sont totalement nouvelles. Mais qu'importe, les challenges que Crashvous propose de relever en sa compagnie sont sans cesse plus variés. Les situations auxquelles il est confronté s'avèrent de plus en plus intéressantes et, au fil des épisodes, le joueur n'a jamais l'impression de se « faire avoir » avec une suite qui n'en est pas réellement une. Bref, sans parler de révolution entre chaque Crash, on peut sans conteste affirmer que le héros a su systématiquement évoluer dans le bon sens !



Dans Crash 3, le compagnon de Coco devait, à la base, être un panda. Mais jugé trop similaire aux ours polaires de Crash 2, les développeurs ont préféré créer un bébé tigre.

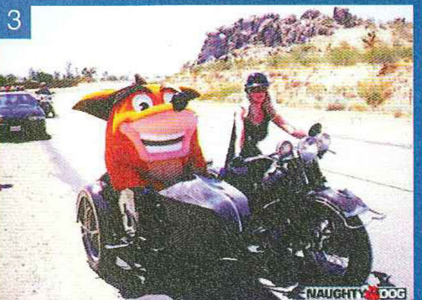


LE CRASH JAPONAIS EN VOYAGE

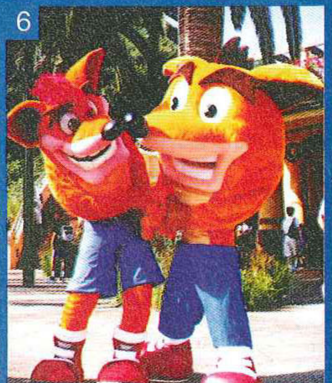
Crash Bandicoot possède un cousin japonais qui lui ressemble beaucoup. En fait, le design du personnage a été quelque peu remanié pour le Japon – ce sont des choses qui arrivent – et on voit ici le Crash nippon venir faire un tour aux Etats-Unis. Assez discret, lors de son arrivée à l'aéroport (1), il se rend dans les locaux de Naughty Dog et part à la rencontre de Andy Gavin. Ce dernier lui offre une peluche… de lui-même (2). N'en pouvant plus de rester enfermé, Crash se lance ensuite sur la route en side-car, accompagné d'une charmante demoiselle (3). Décidément très à l'aise avec les femmes, il décide de prendre également des cours de scooter des mers (4). Ne résistant pas à l'envie de rendre jaloux ses petits camarades nippons, Parappa, Tombi et les autres, Crash pose devant la colline d'Hollywood (5). Vient enfin le moment où l'Orient rencontre l'Occident : le Crash américain découvre son cousin japonais (6). Tout se passe merveilleusement bien et le choc des cultures n'aura pas raison de leur amitié naissante. Le voyage se termine devant le siège de la maison-mère de Crash : Universal Studios (7). Pointant un doigt conquérant vers le ciel bleu, le marsupial semble déjà deviner que l'avenir qui l'attend est radieux…

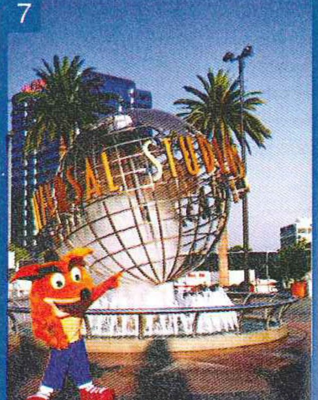












L'APRÈS CRASH

Si vous souhaitez tout connaître de Crash Team Racing, le dernier-né de la saga Bandicoot, allez faire un tour dans les pages Making Of de ce numéro où nous vous présentons ce titre en détail. Car, pour l'heure, nous allons plutôt nous intéresser à la raison pour laquelle Naughty Dog a décidé de passer du jeu de plate-forme à la simulation de course délirante. A cette interrogation, Jason répond sans problème : « à part la plate-forme, le seul genre de jeu que nous voulions développer avec Crash était un jeu de course. Cette idée nous trottait dans la tête depuis le début du développement de Crash 3. Je pense que CTR est le meilleur Crash de la série ». A l 'écouter, CTR est le projet le plus excitant sur lequel il ait bossé depuis Crash 1. Mais c'est aussi le dernier… En effet, la belle histoire que vit Naughty Dog avec Crash touche à sa fin. Après 5 ans d'une parfaite collaboration, le développeur et son marsupial se sont dit au revoir. L'un se lance dans un nouveau challenge sur PlayStation 2 et l'autre a trouvé des parents adoptifs dans le studio anglais Eurocom (à qui l'on doit aussi le prochain Tarzan)… Un « divorce » à l'amiable, qui laissera peut-être certains joueurs sur leur faim. Car du Crash à la sauce Naughty Dog, on en aurait bien repris une grosse louche.



LA PAROLE AUX CRÉATEURS

PlayStation Magazine : Comment est né Crash ?
Jason Rubin : Lorsque nous avons créé Crash, en septembre 1994, nous avions l'espoir qu'il pourrait devenir, pour la PlayStation, ce que Sonic fut pour la Megadrive. Notre idée de départ était de choisir un animal « banal » que tout le monde connaîtrait, mais que peu de gens sauraient décrire, puis de le façonner pour lui donner une « gueule ». Un peu à la manière du diable de Tasmanie. Même si les gens savent que cet animal existe réellement, ils vous le décriront en ayant pour référence le personnage de la Warner Bros. ! Au tout début, Crash ressemblait à un wombat (Ndlr : un autre marsupial vivant en Australie). Jusqu'au jour où nous sommes tombés sur une photo d'un bandicoot brun. Cet animal correspondait à l'idée que l'on se faisait de Crash et le nom sonnait mieux. Crash Bandicoot était né !

Avez-vous décidé de développer un jeu de plate-forme avant de créer Crash, ou l'inverse ?
En fait, nous avions décidé, avant tout, de créer une version en 3D des classiques jeux d'action en 2D. A cette époque, les jeux de combat, de conduite et de sport étaient déjà passés à la 3D. Par contre, les jeux d'action n'avaient pas encore connu cette « mutation ». De leur côté, Miyamoto chez Nintendo et Naka chez Sega avaient pris la même décision. Ils avaient respectivement créé Mario 64 (sur N64) et Nights (sur Saturn). Et nous, nous avons imaginé Crash Bandicoot !

Qui s'est chargé du design de Crash ?
Crash a été créé par l'équipe de Naughty Dog et deux character designers professionnels venus d'Hollywood : Charles Zembillas et Joe Pearson. Il nous aura fallu 4 mois de travail pour obtenir le design définitif de Crash ! Pour résumer, nous avons dessiné des tonnes de personnages différents, puis les avons tous rassemblés. Nous avons alors conservé le meilleur de chaque esquisse et, après de nombreux essais, nous avons obtenu Crash.

Où avez-vous trouvé votre inspiration ?
Dans les dessins animés de la Warner, comme Bugs Bunny, Beep Beep et le coyote, le diable de Tasmanie, etc. Mais nous avons été également influencés par les Anime et les Mangas japonais. Les thèmes abordés dans ces derniers sont devenus de plus en plus présents dans les différents Crash. Enfin, nous nous sommes aidés de photos trouvées dans un petit livre sur les marsupiaux de Tasmanie. D'ailleurs, tous les personnages présents dans la série sont inspirés d'images de ce livre !

Une anecdote concernant la conception de Crash ?
Au début, il y a eu une longue discussion pour savoir si Crash devait s'adresser avant tout à un jeune public. Une personne du marketing chez Universal Interactive commençait d'ailleurs à faire une fixation sur un titre : Wuzzles le Wombat (1) ! Qui sait quel aurait été l'avenir de notre pauvre Crash, s'il avait hérité d'un nom aussi atroce ? Heureusement, de notre côté, nous avions commencé à intégrer, dans le jeu, les fameuses caisses que Crash détruit sans cesse. Nous, l'équipe de Naughty Dog et Mark Cerny, notre producteur, étions ainsi orientés vers un personnage plus agressif. Car, après tout, nous voulions nous adresser à des joueurs de tout âge ! Il brisait violemment des caisses et ressemblait à un bandicoot. Nous l'avons donc appelé Crash Bandicoot.

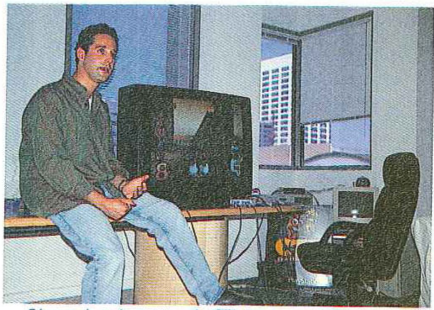
Pourquoi Crash est-il devenu aussi populaire ?
Crash n'est pas le héros parfait. Il ne gagne pas toujours avec panache, comme peut le faire Superman. En fait, Crash est comme vous et moi : il n'est pas infaillible. Il peut lui arriver des choses complètement stupides et, le plus important, il peut afficher un large éventail d'émotions. A chaque instant, l'animation de son visage peut changer selon les actions qu'il effectue. Ce qui représentait une grande première dans le domaine des jeux d'action.

Crash Team Racing est le dernier jeu que vous développez avec Crash. Des regrets ?
Nous avons décidé que nous arrêterions notre « collaboration » avec Crash, dès que nous commencerions à travailler sur PlayStation 2. Car Crash a été conçu pour la PlayStation, et lorsque nous l'avons créé, nous avons pris de nombreuses décisions concernant son visage ou la couleur de sa fourrure, le tout en fonction des capacités techniques de la PlayStation. Chez Naughty Dog, nous voulions commencer à développer sur PlayStation 2, l'esprit libre. C'est pourquoi nous avons choisi de nous tourner vers un nouveau personnage. Mais nous souhaitons, bien évidemment, beaucoup de chance à Crash (Ndlr : Crash Bandicoot 4 sera développé par le studio anglais Eurocom).

Pensez-vous pouvoir recréer un nouveau personnage aussi « fort » que Crash ?
Avec tout ce que nous avons appris pendant 5 ans dans le domaine de la création, grâce à la série des Crash, nous sommes beaucoup plus sages. Nous pourrons nous servir de cette expérience lorsque nous commencerons à créer notre nouveau personnage. Mais je dois toutefois avouer qu'il sera difficile de donner une « descendance » à Crash…

Quel projet après Crash Team Racing ?
Nous travaillons déjà sur un nouveau titre sur PlayStation 2, dont nous pourrons parler, je l'espère, très bientôt…

(1) Les Wuzzles sont des créatures imaginaires dont le corps est un mélange de deux animaux, vivant sur terre dans un lieu inconnu des humains. Ces personnages ont été mis en scène en 1985, par les studios Disney, dans une série animée : Disney's Wuzzles.



Séance de présentation de CTR. Jason montre toutes les particularités de ce nouveau titre mettant en scène Crash.

Jason sur un Kart vérifie si CTR reproduit bien la réalité… Bon, ok, c'est pas vrai. En fait, il s'amuse, tout simplement.





Depuis le deuxième épisode, Crash pouvait nager sous l'eau. Aussi fallait-il le doter d'un équipement de plongée digne de ce nom…

Cette image a servi à promouvoir Crash 3 et ses combats aériens, une grande nouveauté dans la saga.



Par Julien Chièze

FIFA 2000

EDITEUR : EA SPORTS - DEVELOPPEUR : IS SPORTS (CANADA) - DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

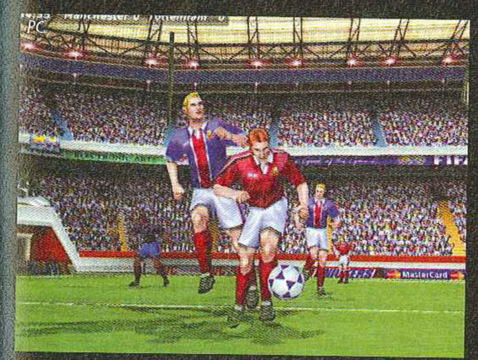
LA PLAYSTATION N'AVAIT PAS ATTENDU L'INOUBLIABLE SOIRÉE DU 12 JUILLET 1998, POUR ETRE TERRASSÉE PAR LA FIEVRE FOOTBALLISTIQUE. POURTANT, À L'IMAGE DE NOS BLEUS PRÉFÉRÉS, LE PORTEUR DU VIRUS DE LA BALLONITE AIGUE MADE IN CONSOLE EST LUI AUSSI UN CHAMPION DU MONDE, ENFIN, CHAMPION DU MONDE DES RÉACTUALISATIONS SPORTIVES. SON NOM : ELECTRONIC ARTS. SES LETTRES DE NOBLESSE : LA PRESTIGIEUSE SÉRIE DES FIFA. CETTE ANNÉE, LAISSANT À SONY LE SOIN DE RENDRE HOMMAGE À L'ÉQUIPE DE FRANCE PAR L'INTERMÉDIAIRE DU JEU LE MONDE DES BLEUS, ELECTRONIC ARTS S'EST ATTELÉ À UN TOUT AUTRE CHALLENGE. FAIRE ENTRER LE FOOT VIRTUEL DANS LE TROISIEME MILLÉNAIRE, EN RENDANT SA SIMULATION TOUJOURS PLUS ENTHOUSIASMANTE, PLUS RÉALISTE. FIFA 2000 SAURA-T-IL ATTEINDRE SON BUT ? TOUT LE STADE RETIENT SON SOUFFLE...



Eddie Pope, membre de l'équipe des

En course pour un nouveau titre de champion

Empereur incontesté du sport ludique et grand génie de la réactualisation, Electronic Arts s'apprête à amorcer sereinement ce passage au troisième millénaire. Ainsi, loin des prédictions apocalyptiques, l'éditeur américain ne cache pas ses ambitions et prévient la concurrence en présentant sa gamme « sport 2000 » comme l'apothéose de plus de cinq années d'expérience, comme le stade ultime du perfectionnement… en attendant les consoles nouvelle génération. Déclaration tapageuse et adjonction du chiffre 2000 touché par la grâce marketing (je suis certain qu'à lui seul, il parviendrait à faire vendre des chips et autres biscottes), c'est certain, FIFA 2000, fleuron de l'industrie EA, est placé sur d'idéales rampes de lancement. L'orbite visée : pulvériser tous les records de notre box office ludique. Mais lorsque le foot devient un business et le ballon rond un simple prétexte à la rentabilité, l'esprit du sport et le plaisir de jeu peuvent-ils encore trouver leur place ? Alors, même si l'on ne peut pas encore parler de véritable révolution, nous pouvons en tout cas vous assurer que les footballeurs en Dual Shock ne sont pas prêts de vous rendre votre télévision. Le sport en chambre et Electronic Arts ont encore de beaux jours devant eux. En tout bien tout honneur, bien sûr.



Un chantier d'envergure

Au fil des années, la série des FIFA s'est forgée une solide réputation. Grâce à la licence officielle du plus médiatique des sports en Europe, à sa richesse de jeu unique, ainsi qu'à son atmosphère réaliste, le titre s'est presque naturellement imposé comme la simulation sportive numéro un dans le monde. Un statut particulièrement enviable (et envié par Infogrames en tête), certes, mais qui ne va pas sans poser quelques problèmes. Le premier d'entre eux est bien connu de nos footballeurs champions du monde : parvenir à maintenir son rang. En effet, après avoir atteint le sommet, encore faut-il réussir à s'y maintenir, une tâche particulièrement ardue face à une concurrence de plus en plus acharnée (ISS Evolution de Konami en tête). De nos jours, Electronic Arts ne peut se contenter de simplement réactualiser ses statistiques et d'effectuer un léger lifting graphique, l'exigence des joueurs a bien trop augmenté pour cela. Le second problème qui se pose à vous, lorsque vous possédez la place de leader sur un marché, est de parvenir à attirer chaque année un nouveau public, réussir à enregistrer plus de bénéfices qu'avec votre produit précédent (vous ne pensiez tout de même pas que les jeux étaient fait uniquement pour vos



Le bal du sponsoring fait son intrusion en force dans ce nouvel épisode.

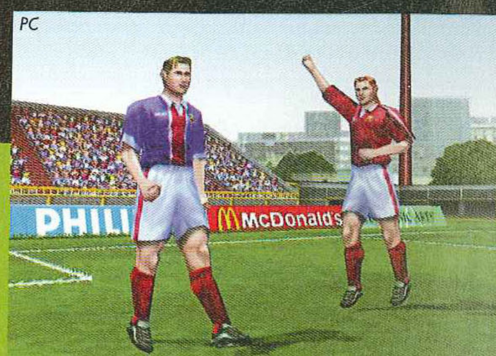






UNE VRAIE VIE DE FOOTBALLEUR

Longtemps attendue en vain, la possibilité d'effectuer de véritables championnats apparaît enfin dans FIFA 2000 ! Ah que les petits génies de la réactualisation soient loués. Ainsi, selon votre classement, deux destins diamétralement opposés vous attendront. D'un côté, les plus studieux élèves accéderont directement aux coupes européennes. De l'autre, les vilains petits canards du bas de classement devront lutter pour éviter la relégation en seconde division. Vous ne vous cantonnerez donc plus à votre championnat tout exigu, mais à vous les conquêtes internationales ou la honte nationale. La gloire ou la honte. Autre nouveauté notable, la présence d'une sélection des 40 meilleures équipes de tous les temps. Retransmission en couleur sépia de rigueur pour des matchs au goût un peu « oldies » mais bien sympa. Se prendre pour des artistes du ballon rond tels que Beckenbauer, Pelé, Maradona, Roumenige ou Juste Fontaine… Ah, j'en frissonne déjà !





Lors des actions les plus chaudes, les réactions des joueurs sont des plus expressives.

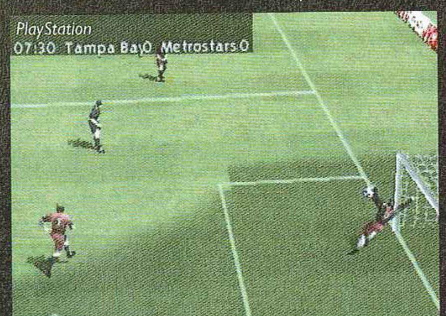
beaux yeux ?). Pas si évident. C'est donc avec ces deux principaux objectifs en tête que les développeurs de FIFA 2000 ont planché pour arriver à nous surprendre, une fois de plus. Après plusieurs heures de brainstorming, la formule magique (enfin, ils l'espèrent) a jailli. C'est décidé, FIFA 2000 sera bâti autour du concept suivant : une accessibilité optimale alliée à une profondeur de jeu inédite. En clair, cela signifie que novice ou expert, accro des stratégies et Mémé Martine ou simple amoureux du ballon rond, tout le monde devrait y trouver son compte. Espérons retrouver ces belles promesses sur le terrain...

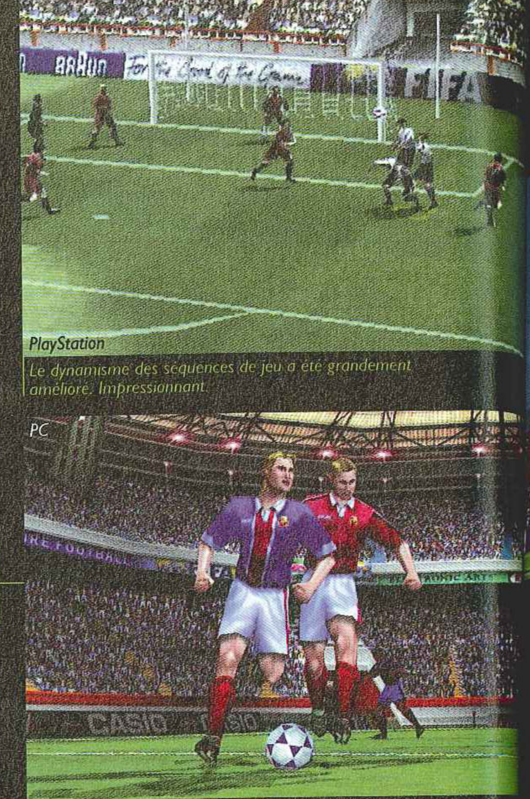
Lorsque le foot prend vie

Le premier tour d'horizon ne révèle pas d'évolutions majeures puisque vous retrouverez l'habillage sobre privilégiant la lisibilité et les modes de jeu nombreux mais classiques dans l'ensemble (matchs amicaux, championnats nationaux, coupe d'Europe, rencontres internationales, etc.). Cependant, dès que vous pénétrerez sur la pelouse, les forces de FIFA 2000 deviendront instantanément palpables. Constatation immédiate : les environnements graphiques ont particulièrement gagné en finesse. Alors, même si le jeu ne tourne qu'en moyenne résolution, les effets de lumière et l'optimisation graphique permettent d'afficher de superbes images. Jamais les stades n'avaient été aussi réalistes, n'avaient renfermé une ambiance si électrique. La foule est venue en masse vous acclamer et désormais le public réagit aussi bien oralement que physiquement au déroulement du match. Fini la texture unique qui tremblote pour représenter le public. Désormais, chaque spectateur est modélisé, sommairement il est vrai, mais le résultat est toutefois plus agréable. Une ola se déclenche après un but, le stade est saisi de stupeur lorsqu'un penalty est sifflé à votre encontre... tout bonnement saisissant et ô combien galvanisant. Mais le réalisme ne se limite pas à un public exubérant, loin de là. En effet, la modélisation des footballeurs, ainsi que leur démarche ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Et puis, avec 300 polygones pour constituer un petit gars en short, les graphistes ont pu peaufiner les moindres détails. Dorénavant, chaque joueur possède un type de visage et une corpulence propre. On ne croit plus reconnaître ses stars préférées, mais on les aperçoit bel et bien devant soi ! Un sentiment renforcé par l'apparition des animations faciales. Ainsi à chaque action cruciale, les joueurs s'exprimeront, ce qui aura pour effet de déformer leur visage, afin de refléter des attitudes





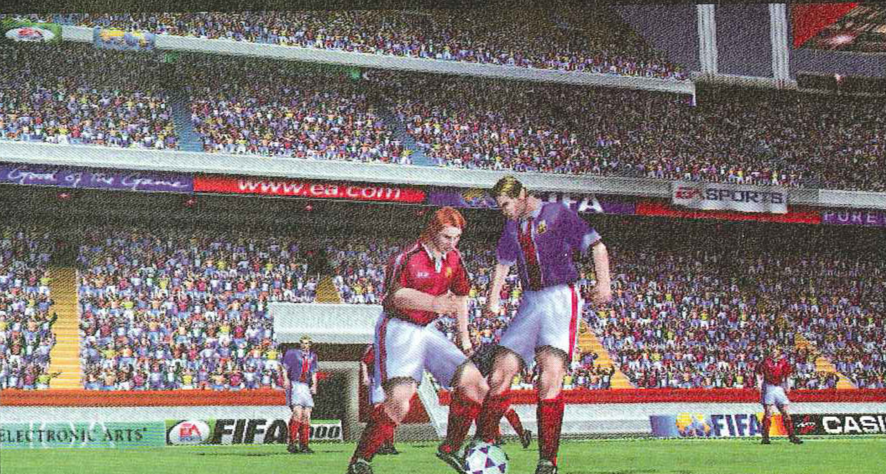




Le dynamisme des séquences de jeu a été grandement amélioré. Impressionnant.

Réalisme inégalé et penchant arcade affirmé.





telles que la joie, la rage ou le désespoir. Lors des ralentis ou des mini cut-scenes intégrées au match, le réalisme atteint un tel niveau qu'on croirait vraiment assister à une rencontre. Soyez indulgent, si cela ressemble parfois à une fine bouillie de pixels (on aperçoit clairement que les développeurs ont atteint ici les limites techniques de la PlayStation), car l'effet est assez impressionnant en règle générale. En outre, pour renforcer cette impression de « réalité », la dynamique des contacts physiques avec la balle et vos adversaires a été retravaillée. Dans un duel épaule contre épaule, les pertes d'équilibre successives sont parfaitement retranscrites et je ne parlerai pas de la classe des contrôles orientés et autres crochets intérieurs mettant totalement dans le vent les défenses adverses. Alors même si les mouvements semblent, par moment, un peu exagérés, n'oublions pas qu'il s'agit là d'un jeu. C'est « l'impression de réalisme » qui compte et non pas un réalisme absolu qui s'effectuerait au détriment du gameplay ! Quoi qu'il en soit, si FIFA 2000 voulait apporter de la vie au foot virtuel, son pari est déjà amplement réussi… peut-être un peu trop même, mais nous en reparlerons.

Football ou soccer spectacle

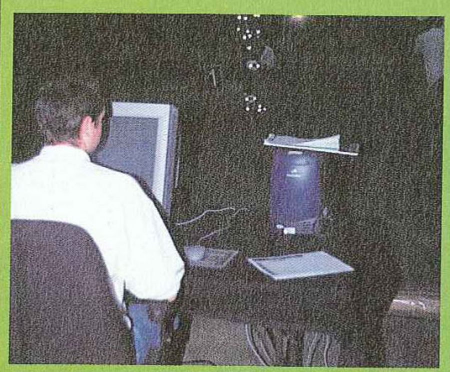
Le coup d'envoi est donné, le match peut enfin débuter. Dès les premières foulées, les habitués de la série se rendront compte que la vitesse d'animation a été quelque peu ralentie. Une heureuse initiative qui vous obligera immédiatement à accorder plus d'importance à la construction de vos attaques, tandis que la maîtrise du milieu de terrain donnera lieu à d'incessants affrontements. Déployer son jeu sur les ailes, avancer par passes successives, et non par longs slaloms, entre la défense, en un mot, bâtir une stratégie « réaliste » sera nécessaire. En outre, l'Intelligence Artificielle des footballeurs a été personnalisée. Désormais, chaque joueur s'occupe uniquement du secteur lié à son poste (à opposer aux déplacements par grappe, dans le genre : tout le monde se précipite sur le ballon en même temps) et ce en utilisant ses réelles habilités. Pour parvenir à ce résultat, une équipe de six personnes a passé ses douze derniers mois à récolter une énorme base de données sur les 14 000 joueurs disponibles dans le jeu. Etudier leurs forces et faiblesses pour ensuite les intégrer dans le programme, voilà une tâche colossale mais qui devrait, à nouveau, accentuer le sentiment de réalisme. Enfin, c'est ce qu'on nous promet car, dans la version présentée, autant vous avouer que nous nous trouvions aux antipodes de ces volontés tactiques affichées. Pire, dans l'actuelle version de FIFA 2000, la volonté de réduire le nombre de scènes complexes paraît évidente. Le souci d'accessibilité, rappelez-vous. Alors, s'il est plutôt agréable pour le novice de déclencher une reprise de volée acrobatique ou un autre geste technique avec aisance, la simulation en prend un sacré coup. A ce stade du développement, il est paradoxal d'observer que des efforts ont été consentis afin de rendre le jeu plus tactique, tandis que, dans le même temps, l'aspect « arcade » pointe de plus en plus fortement le bout de son nez ! Un peu étrange, vous en conviendrez. Le côté grand spectacle débarque en force, c'est une certitude. Mais, finalement, la série des FIFA ne serait-elle pas en train de glisser insidieusement du foot au soccer, du sport au show à l'américaine ? On peut le craindre, malheureusement. Toutefois, il reste encore près de deux mois aux développeurs d'Electronic Arts, pour peaufiner tous ces éléments, pour régler les dernières imperfections. La lutte entre le Monde des Bleus, ISS Evolution et FIFA 2000 devrait être impitoyable.

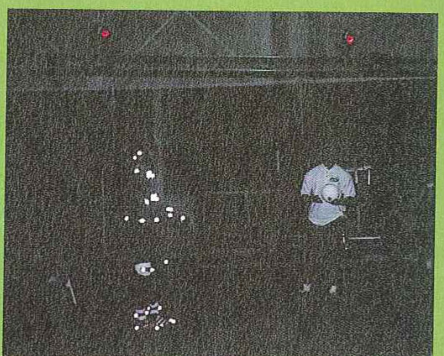


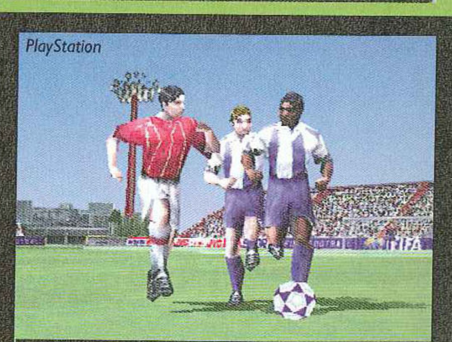
Depuis des années, la série des FIFA rencontre un succès stupéfiant. La concurrence est désormais rude.

LA MOTION CAPTURE, NAISSANCE DU RÉALISME

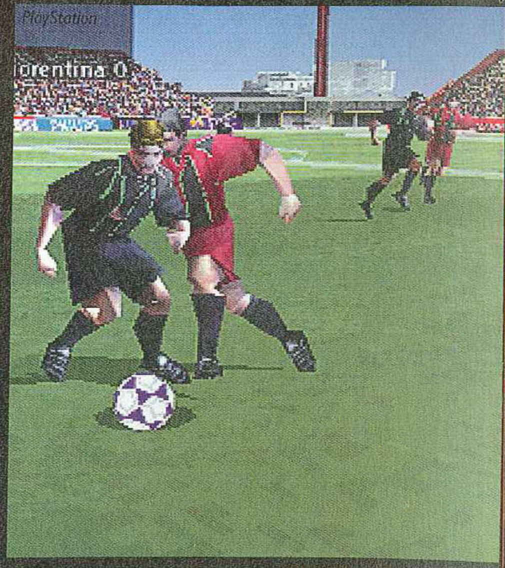
Motion capture ceci, motion capture cela. C'est bien gentil tout ça mais, finalement, à part les joueurs les plus attentifs, savez-vous exactement de quoi il en retourne ? Dans les locaux flambant neufs d'Electronic Arts Canada, basés à Vancouver, une salle immense a été exclusivement réservée aux travaux de motion capture. Trois ingrédients sont ici nécessaires : un « acteur » qui va réaliser les gestes, des caméras infrarouges qui enregistrent les mouvements et un ordinateur qui va numériser les séquences pour ensuite pouvoir les exploiter dans le jeu. La séance peut alors débuter. Pour FIFA 2000, c'est Eddie Pope, un footballeur du championnat américain, qui remplace notre David Ginola national visiblement trop occupé. Le gars Eddie est donc habillé d'une tenue digne d'un joli sapin de Noël noir sur lequel on aurait disposé plein de petites boules d'un blanc immaculé au niveau des principales articulations du corps. Accoutrement assez ridicule, mais qui permet aux caméras infrarouges de ne discerner que les boules blanches. L'effet est immédiat et, sur l'écran de contrôle, le footballeur se transforme alors en squelette en « fil de fer ». Il ne reste plus qu'à réaliser les actions prévues par les développeurs (dribble, tacle, penalty, etc.). Par la suite, les développeurs retravailleront plus ou moins la gestuelle de leur squelette informatique, afin d'accentuer un mouvement ou de supprimer quelques étapes d'animation trop gourmandes en mémoire. Il ne restera plus qu'à recouvrir ce canevas de textures réalistes, à intégrer le joueur au jeu…







Dribbles et contrôles orientés deviendront vite une seconde nature. FIFA 2000 a misé sur l'accessibilité.



Par Alexandre Goudeau

Formula One

EDITEUR : PSYGNOSIS DEVELOPPEUR : STUDIO 33 (ANGLETERRE) DISPONIBLE MI-OCTOBRE 99



ny C.E.

99 Le retour gagnant de la série à succès ?



APRES UNE ÉDITION 98 CATASTROPHIQUE DE SON FORMULA ONE, PSYGNOSIS REVIENT. BIEN DÉCIDÉ À FAIRE OUBLIER SA PANNE MOTEUR DE L'ANNÉE DERNIERE ET AVEC LA VOLONTÉ FAROUCHE DE DÉPASSER SON PROPRE FORMULA ONE 97 QUI RESTE, À CE JOUR, LE MEILLEUR JEU DE FORMULE 1 SUR PLAYSTATION. AU VU DES QUALIFICATIONS, LE PARI SEMBLE RÉUSSI : LE JEU VIENT DE PRENDRE LA POLE POSITION ET A D'EXCELLENTES CHANCES DE FINIR LA COURSE EN TETE. EN PISTE !

C'est dans la soufflerie high tech de l'écurie Jordan que nous avons découvert Formula One 99. Cette usine, où sont étudiées les capacités aérodynamiques des châssis, est cachée en pleine cambrousse anglaise, à quelques tours de roue du circuit de Silverstone. Après avoir bravé la flore du coin à coups de machette, vous arrivez devant un vieux garage en bois désaffecté et probablement hanté. Si vous prenez la sage décision de le contourner pour éviter les rencontres macabres, vous découvrirez qu'il dissimule une cuvette de la taille d'une météorite. C'est au fond de ce trou perdu que se cache le bâtiment bâti à coups de millions de dollars par le fantasque Eddie Jordan. Hallucinant... Une fois rendu, nous avons enfilé nos gants en peau de léopard et nous avons sauté sur les commandes, impatients de voir ce que valait cette petite merveille.

En route pour un rachat

Vu que l'édition 98, développée par Visual Sciences (Ecosse), était proche du néant vidéoludique, l'éditeur à tête de chouette a décidé de changer d'écurie pour retrouver le niveau de qualité nécessaire à son jeu phare. C'est ainsi que les Anglais de Studio 33 ont récupéré le projet à la fin de l'année dernière et travaille depuis pédale au plancher, avec pour objectif de sortir leur bolide avant la dernière course de la saison (qui aura lieu le 30 octobre, en Malaisie). Le moins que l'on puisse dire, c'est que les 35 personnes impliquées dans le développement du jeu s'en sont données à cœur joie pour réussir un produit aussi profond que réussi techniquement. Jugeons sur pièces...





Admirez la profondeur de champ et la taille des tribunes.



Même les inspecteurs talentueux de Scotland Yard auraient du mal à débusquer l'usine d'Eddie Jordan, paumée au milieu de nulle part







Au loin, admirez la légendaire grande roue du circuit de Suzuka, au Japon. Je me demande bien le prix de la place sur cet engin...







Les effets de réverbération des phares, déjà vu dans Driver, ajoutent au réalisme et à la qualité visuelle du jeu.

Des week-end de folie !

Avec ce jeu, vous allez vivre exactement comme un pilote lors des trois jours de course (bon, hôtesses de charme mises à part...). À votre arrivée sur l'un des 17 circuits du jeu, vous prendrez connaissance des prévisions météo pour le week-end et la course, et ajusterez votre choix de pneumatiques en conséquence. Puis viendra l'heure des essais libres, où vous ferez connaissance avec la piste et déterminerez les meilleurs réglages. Vous vous essaierez ensuite au difficile exercice des qualifications mais en temps réel : libre à vous de sortir quand bon vous semble des stands pour effectuer votre tour chrono. Le but étant d'éviter le trafic ou des conditions météo défavorables qui peuvent changer en une heure. Et, enfin, arrivera le grand jour de la course. Après le tour de formation, les lumières rouges du départ s'allumeront les unes après les autres avant de s'éteindre subitement dans la cacophonie générale : gare aux accrochages... C'est justement lors de la course que l'on mesure tout le travail effectué par nos amis d'outre-Manche : le souci du détail est prodigieux et tout semble avoir été incorporé !

Petit aperçu de ce qui vous attend : si la pluie fait subitement son apparition ou si un accident apocalyptique se produit, la voiture de sécurité fera son apparition. La radio fonctionne lors de la course et les stands peuvent vous contacter à tout moment. Vous contrôlez la voiture lors des départs ou lors de l'entrée dans les stands : une erreur de précipitation et à vous les 10 secondes de pénalité ! Les pannes peuvent, bien sûr, s'abattre sur toutes les voitures. Les dégâts sont possibles et vous pourrez même heurter violemment une roue qui traîne au milieu de la piste. Le comportement de la voiture est très réaliste de même que celui des concurrents, qui ont des attitudes proches de leurs homologues en chair et en os. La totale, j'vous dis !

A tout cela viennent s'ajouter des modes de jeu classiques mais indispensables, tels que le mode 2 joueurs en écran séparé (séparation verticale ou horizontale), des courses avec un nombre de tours réduits mais où les évènements se produisent en accéléré, ou encore la possibilité de modifier les grilles de départ pour qu'elles soient identiques à celles des courses réelles. Même au point de vue des pilotes, le jeu innove ! Ainsi, pour la première fois dans l'histoire des jeux de Formule 1, toutes plates-formes confondues, Jacques Villeneuve est là et bien là ! Avec ses cheveux décolorés, son casque multicolore, son pilotage fabuleux et sa voiture à fermeture éclair. Le pied ! À noter que tous les pilotes de remplacement sont également sélectionnables : libre à vous de faire joujou avec le Salo dans la Ferrari de Schumacher !

Mais même si le réservoir déborde d'options, tout cela ne serait rien sans un moteur au top.



Y'en a sous le capot !

Techniquement, le jeu est ébouriffant. Les graphismes constituent le véritable pas en avant par rapport à l'opus 97 et sont très fins, peinturlurés de couleurs chatoyantes et regorgent de détails tels pancartes, grues, arbres, etc. Vous aurez également le choix entre quatre vues avec, notamment, une vue intérieure sans volant mais avec les rétroviseurs. L'animation est rapide et fluide comme il faut (30 images/seconde en mode un ou deux joueurs), dégageant une véritable impression de vitesse. Les programmeurs ont surtout axé leurs efforts sur la profondeur du champ de vision et vous ne verrez pas de tribunes se matérialiser magiquement à 5 mètres de votre aileron avant !

Pour ce qui est de l'aspect sonore, Studio 33 a profité du fait que Sony sponsorise les écuries Prost et Jordan et a ainsi placé des DATs dans leurs châssis pour enregistrer les véritables bruits des moteurs de F1 ! Les commentaires, enfin, seront assurés par les duettistes de TF1 : Pierre Van Vliet et Jacques Laffite, le premier s'occupant d'analyser la course et le second intervenant sur les points techniques.

Enfin, la maniabilité est irréprochable et il sera possible de jouer avec les commandes analogues de la Dual Shock, le stick de gauche contrôlant la direction et celui de droite permettant de doser avec précision accélération et freinage.

Au final, le jeu est très prometteur et, à moins d'une catastrophe cataclysmique non prévue par Nostradamus, on voit mal ce qui pourrait l'empêcher de mettre un tour dans la vue à tous ses concurrents... La saga des Formula One revient enfin.

STUDIO 33 SUR SON 31

Le jeune studio anglais en charge du développement de Formula One version 99 n'est pas totalement inconnu. Ses programmeurs sont, en effet, déjà responsables, toujours pour le compte de Psygnosis, du jeu d'indycar Newman Haas Racing, sorti il y a deux ans. Ce jeu de course, plutôt moyen, leur a permis de tâter le terrain de la programmation sur PlayStation. Depuis, plus rien, c'était le silence radio ; mais que diable faisaient-ils donc, étaient-ils morts ? ! Et bien non, ils ont passé leur temps en « recherche et développement » ! Le but était de créer le moteur ultime exploi- permettant de répondre aux impératifs d'un jeu de Formule 1. Une fois que le projet leur a été confié, l'équipe s'est étoffée et près de 35 personnes sont finalement impliquées dans le développement du jeu. Les programmeurs et graphistes ont utilisé près de 150 heures de retransmission vidéo, sont allés par exemple en Malaisie pour prendre des photos du nouveau circuit de Kuala Lumpur, et ont même poussé le vice jusqu'à engager Ewen Honeyman (ancien ingénieur chez Williams et Stewart Ford) pour tous les conseils sur le maniement et le comportement des

ENTRETIEN AVEC RALPH FERNEYHOUGH, CHEF DE PROJET SUR FORMULA ONE 99

PlayStation magazine : Quand a commencé le développement de Formula One 99 ?
Ralph Ferneyhough : En janvier dernier mais on travaillait sur un moteur technique capable de supporter les demandes d'un jeu de F1 depuis 2 ans.

Pourquoi ne présenter que le circuit de Suzuka pour le moment ?
Le jeu n'étant pas fini, il était difficile de mettre en place une démonstration avec d'autres circuits. Mais Suzuka est un des circuits les plus complexes et reflète les qualités du jeu. Comme je devine déjà votre prochaine question, je vous réponds tout de suite : j'ai essayé Monaco il y a deux jours et le résultat sera à la hauteur de vos espérances !

Les ralentis seront-ils présents dans le jeu ?
Bien sûr mais la longueur de ces deniers dépendra du mode de contrôle que vous aurez choisi. Si vous jouez avec les deux commandes analogiques, la masse de calculs demandés à la PlayStation est telle que le nombre de tours gardés en mémoire sera plus petit...

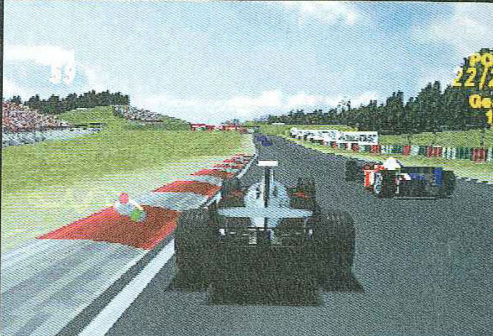
Des limitations techniques gênantes ?
Des ralentissements sont juste présents lors des départs, mais ils sont quasiment imperceptibles et, vu le niveau de détail du jeu, ils étaient inévitables. Nous n'avons, en revanche, pas pu modéliser les mécaniciens autour de la voiture lors des arrêts aux stands, cela prenait encore une fois trop de place. Il faudra attendre la prochaine génération de console...

Un Formula One 2000 sur PlayStation 2 ?
Ce n'est pas à nous de décider, mais programmer sur une telle machine est un défi excitant pour tout le monde !

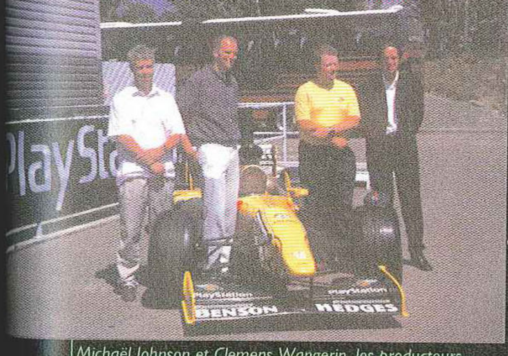
Entre Newman Haas et Formula One 99 ?
Aïe ! Aïe ! Aïe ! C'est embarrassant ça comme question... En fait, au niveau course pure, je préfère l'indycar à cause des dépassements plus nombreux mais bon, les autres programmeurs du studio préfèrent sûrement la formule 1... En tous les cas, pour le jeu, je préfère de loin Formula One à Newman Haas !

Les conditions d'adhérence de la piste varieront évidemment suivant la température extérieure.

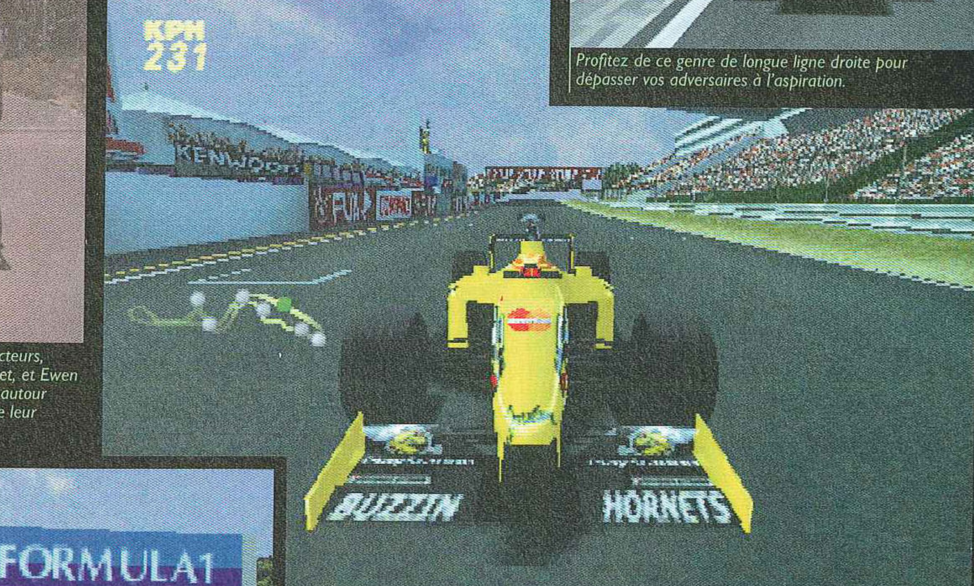




Profitez de ce genre de longue ligne droite pour dépasser vos adversaires à l'aspiration.



Michaël Johnson et Clemens Wangerin, les producteurs, Ralph Ferneyhough, programmeur et chef de projet, et Ewen Honeyman, un vrai ingénieur de la F1, s'affairent autour d'une vraie Jordan. Tous contents de la réussite de leur présentation...



Gare à l'accrochage... Et regardez qui se promène à droite : Jacques Villeneuve himself, pour la première fois dans un jeu vidéo !

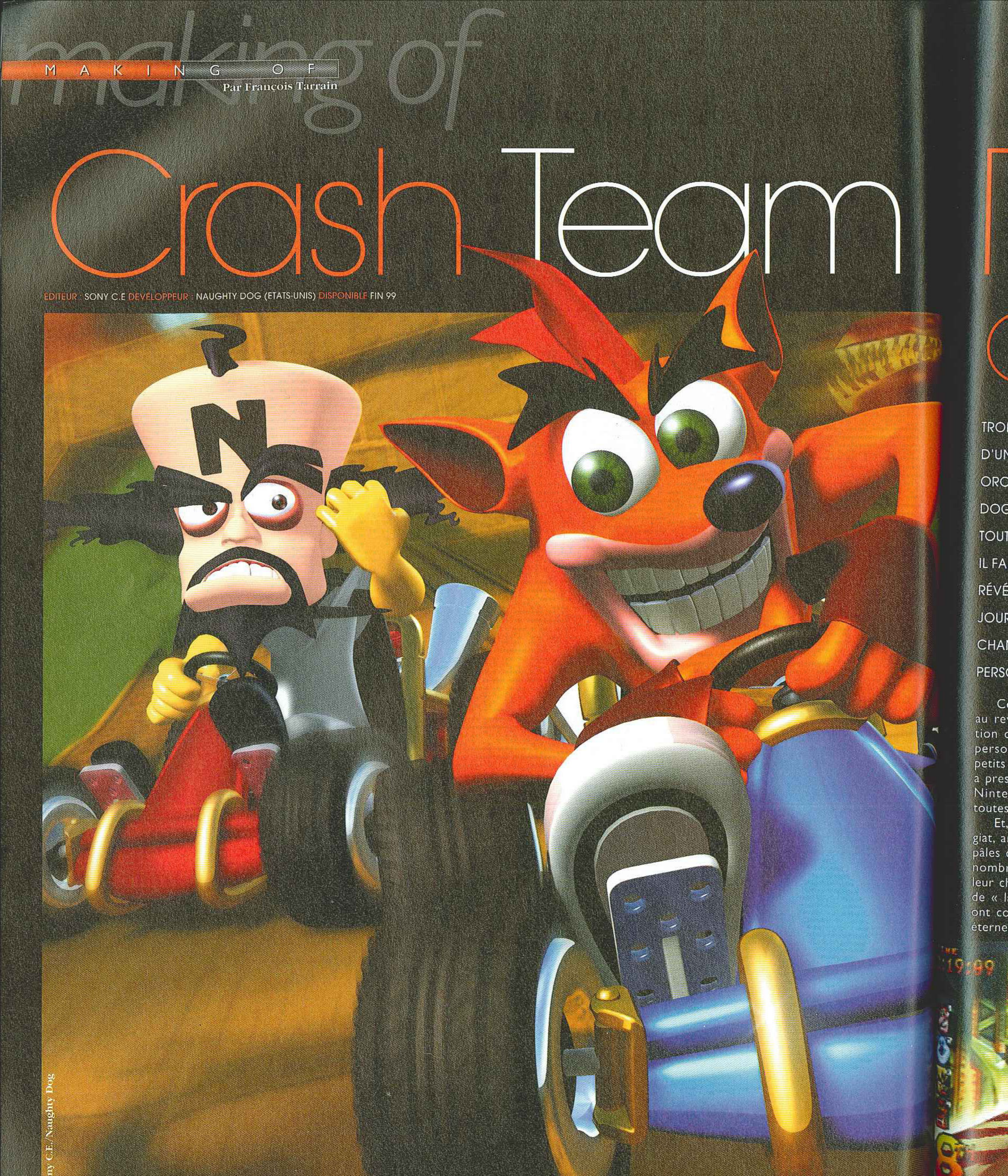


making of

Par François Tarrain

Crash Team

EDITEUR : SONY C.E DEVELOPPEUR : NAUGHTY DOG (ETATS-UNIS) DISPONIBLE FIN 99



ny C.E./Naughty Dog

Racing

Ça Kartoon !

TROIS ANS, TROIS CRASH. OU L'HISTOIRE D'UNE TRILOGIE AU SUCCES PLANÉTAIRE, ORCHESTRÉE PAR UNE BANDE DE NAUGHTY DOG BLINDÉS DE TALENTS. SEULEMENT VOILÀ, TOUTES LES BELLES HISTOIRES AYANT UNE FIN, IL FALLAIT BIEN QUE CRASH TIRE SA RÉVÉRENCE UN JOUR OU L'AUTRE. ET CE JOUR EST ARRIVÉ... ACCOMPAGNÉ D'UN CHANT DU CYGNE À LA HAUTEUR DU PERSONNAGE !

Ces derniers temps, sur PlayStation, on assiste au revival d'un genre quasi ancestral : la simulation de course délirante, mettant en scène des personnages cartoonesques aux commandes de petits karts survitaminés. Ce style de jeu, initié il y a presque 10 ans, par le mythique Mario Kart de Nintendo, a depuis été maintes fois adapté à toutes les sauces, sur toutes les consoles.

Et, à chaque fois, les puristes ont crié au plagiat, arguant que ces « clones » n'étaient que des pâles copies sans saveur du « maître ». Pourtant, nombreux sont les développeurs à avoir tenté leur chance, en proposant leur vision personnelle de « la simulation de karting ». Certains (rares) ont connu le succès, d'autres (nombreux) l'oubli éternel...

En fait, ce qui est assez marrant, c'est de voir ce genre de jeu au concept assez « vieillot » mais indémodable débouler en force sur PlayStation, au moment où celle-ci atteint l'âge de la maturité (Speed Freaks, Lego Racers, Chocobo Racing et bientôt Mupper Racers !). Comme si les développeurs de tous bords avaient épuisé leur quota d'innovations et qu'à court d'inspiration, ils allaient puiser leurs idées dans la manne des vieux succès d'antan. La démarche est cohérente, remarquez : lorsque l'on n'a plus d'idées « neuves », pourquoi ne pas aller repomper les vieilles recettes, en les adaptant au goût du jour !

Cependant, il y a d'autres (bonnes) raisons qui peuvent pousser un développeur à produire une simulation de courses délirantes s'inspirant de Mario Kart. Raisons qui ont d'ailleurs poussé les p'tits gars de Naughty Dog à se lancer dans l'aventure Crash Team Racing !



Hommage à Crash

Jason Rubin et Andy Gavin, les deux boss de Naughty Dog, créateurs de Crash, l'avouent sans peine : ils sont restés des grands fans de Mario Kart, Diddy Kong Racing et autres Rock N' Roll Racing. Pour eux, tous ces titres possédaient des qualités ludiques indéniables et ils ne rougissent pas en vous annonçant qu'ils s'ont allés chercher leur inspiration dans ces petits chefs-d'œuvre ! Honnêtes, ils considèrent que ce genre de jeu s'adapte parfaitement à l'univers de Crash. Personnages forts, environnements graphiques riches et « typés », ennemis cocasses, action menée tambour battant... Tels sont les ingrédients que l'on retrouve







Tous les power up sont matérialisés par des caisses portant un " ? ". Lorsque vous passez dessus, vous gagnez une option.

L'AVENIR DE CRASH ?

Crash est devenu un personnage si emblématique que nous lui consacrons, dans ce numéro, un Portrait complet. Ainsi, pour tout savoir sur le plus célèbre des marsupiaux, allez donc y faire un tour. Mais avant, sachez simplement que Crash est un personnage appartenant aux Studios Universal. Pour CTR, Naughty Dog a eu l'autorisation de l'utiliser une dernière fois. Une fois le jeu terminé, l'aventure Crash s'arrêtera donc pour eux. Mais rassurez-vous, ils bossent déjà sur un nouveau projet top secret pour la PlayStation 2. Quant à Crash Bandicoot 4, sachez qu'il verra le jour ! Mais, ce coup-ci, c'est Eurocom (Hercules, Wargods...) qui se chargera de la besogne. Sauront-ils reprendre le flambeau ? L'avenir nous le dira...



Pour rattraper le très rapide Nitros Oxide, il n'y a pas 36 solutions : profitez au maximum des 4 types de turbos mis à votre disposition !



dans les trois épisodes de la saga Crash Bandicoot... et dans Crash Team Racing.

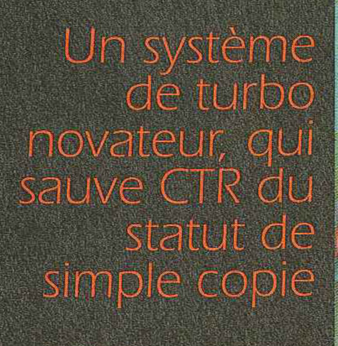
De plus, Andy et Jason voulaient « casser » le côté jeu en solo de leurs précédentes productions et insuffler à la saga la dose de convivialité qui lui faisait défaut. Et la solution, pour parvenir à un tel résultat, résidait dans un Mario Kart-like. Avec CTR, le célèbre Marsupial, sa horde de potes et ses ennemis de toujours sont rassemblés dans un même jeu. Dès lors, il n'y avait plus LE héros principal, accompagné de son cortège de personnages secondaires (ses faire-valoir), mais bel et bien une bande de joyeux lurons, tous ligués contre un « nouveau méchant », alias l'infâme docteur Nitros Oxide !

Un scénar' de nanard

Depuis ses précédents démêlés avec Neo Cortex, tout allait pour le mieux, pour l'ami Crash. Coulant des jours heureux sur son île, il goûttait un repos mérité après ses folles aventures. Jusqu'au jour où un docteur fou, complètement speedé par un accident survenu dans sa jeunesse, décide de transformer le monde... ou plutôt de l'accélérer. Pour parvenir à ses fins, Nitros Oxide a inventé une machine infernale, l'Hyper Activator, capable de transformer les jours en heures et les heures en minutes. Le temps ainsi modifié, il pourrait alors vivre « à sa vitesse », laissant tous les habitants sombrer dans un monde de chaos où tout irait trop vite pour eux ! Conscient du danger, Neo Cortex décide de faire une trêve avec Crash. Oubliant les vieilles querelles passées, les deux ennemis provisoirement réconciliés se lancent à la poursuite de Nitros Oxide et de sa machine à accélérer le temps... Simple prétexte à des courses endiablées, ce scénario a au moins le mérite de donner le ton : avec CTR, tout va très vite et l'action file à un train d'enfer !

Avant même d'entrer dans le vif du sujet, à savoir les courses, il convient de s'arrêter sur les nombreux modes de jeu proposés. Le choix, même s'il ne présente rien de révolutionnaire, offre plusieurs challenges assez intéressants. Le mode Aventure est tout indiqué pour les solitaires, puisqu'il permet d'affronter Nitros Oxide et ses sbires sur 20 circuits différents, opposé à 7 concurrents gérés par l'ordinateur. Quant aux Grand Prix (même principe qu'en mode aventure), Battle Mode (affrontements dans des « arènes ») et VS (courses sur 1 des 20 circuits), ils se jouent exclusivement à plusieurs (de 2 à 4 personnes) et proposent des challenges radicalement différents. Enfin, pour finir, les accros du chrono pourront toujours essayer d'améliorer leurs temps avec l'option Time Trial !

Les décors (intérieurs et extérieurs) profitent de textures fines et variées.



Un système de turbo novateur, qui sauve CTR du statut de simple copie



Kartoonesque

Les présentations étant maintenant faites, place à l'action. Après avoir choisi un des nombreux persos (Crash, Coco, Cortex...), puis un des 20 circuits (ou une des 5 arènes du mode Battle), vous voilà plongé dans l'enfer de la course. Sur la ligne de départ, les karts rugissent, les échappements crachent (l'occasion d'admirer les très beaux effets de fumée) et les esprits s'échauffent. Une fois le coup d'envoi donné, tout s'emballe. Les adversaires n'hésitent pas à s'infliger les pires crasses ! Ça frotte de partout, les queues de poisson succèdent aux séances de « rentre dedans ». Pas de doute : même si la franche camaraderie n'est pas de mise entre les concurrents, la bonne humeur et la convivialité sont au rendez-vous ! Surtout lorsque l'on commence à se familiariser avec le système de bonus disséminés sur la piste. En effet, pour arracher la victoire, vous devrez user et abuser des 10 bonus disponibles ! Une fois récupérés et en-





vastatrices, aux effets parfois impressionnants !

Bon, c'est bien beau tout ça, mais jusque-là, CTR ressemble à s'y méprendre à Mario Kart. Ils ne nous auraient pas fait le coup de la copie carbone, les gars de Naughty Dog ? Ben, non ! Car CTR propose quelques innovations de taille. La première, même si elle ne concerne pas le gameplay, n'en demeure pas moins impressionnante et bienvenue. En fait, il s'agit du moteur 3D ultra puissant mis au point par les orfèvres de Naughty Dog. A tel point que - dixit Jason - le bond technologique entre Crash 3 et CTR est plus important que celui qui séparait Crash 1 de Crash 3. Et de rajouter que « le moteur du jeu est le plus puissant jamais développé sur PlayStation ! » A l'écran, CTR est, en effet, impressionnant. Zéro clipping (affichage tardif des décors), aucun bug d'affichage, couleurs magnifiques... Malgré les décors et de nombreux objets intégralement gérés en 3D, l'animation très rapide ne montre aucune faiblesse !

La seconde innovation présente dans CTR touche, quant à elle, de très près au gameplay. L'idée est toute bête, mais elle apporte un plus indéniable aux courses. En effet, comme dans Mario Kart, l'utilisation des Turbos revêt une grande importance. C'est pourquoi Jason et son équipe ont particulièrement soigné ces derniers. Concrètement, il en existe 4 différents : 2 classiques (options de boost et « zones accélératrices » situées sur la piste) et 2 originales. Explications : d'une part, lorsque vous prenez un virage en dérapage, vous pouvez profiter de 3 boosts d'affilée et, d'autre part, vous pouvez obtenir un turbo lors de vos sauts. A l'usage, la technique est simple. Plus vous sautez haut, plus le turbo à l'atterrissage sera long. Dit comme ça, ce détail peut sembler anodin mais, croyez-moi, il change beaucoup de chose une fois sur la piste !

Crash Bandicoot reconverti à la sauce karting

Du néo vieux

Pour avoir joué à CTR pendant un bon moment, je peux vous l'affirmer : même si, dans le fond, il ne révolutionne pas le genre, il apporte suffisamment de nouveautés pour vous scotcher à votre paddle pendant de longues heures. En multijoueurs, CTR atteint des sommets de convivialité. Les affrontements prennent souvent la tournure de vrais règlements de compte et l'adrénaline coule à flots.

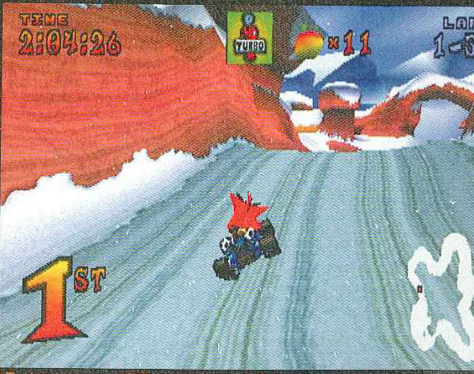
Bref, Jason et Andy sont parvenus à sortir Crash de son univers plate-forme (un peu répétitif à la longue) et à le convertir dans un genre radicalement différent, diablement accrocheur. Une réussite doublée d'un « hommage » de deux créateurs à leur création. Car CTR est le dernier titre développé par Naughty Dog, mettant en scène Crash...

Sur le paddle, un bouton de saut permet d'amplifier vos bonds sur les bosses et d'obtenir un turbo plus puissant.

En bas à droite de l'écran, se trouve la jauge de turbo. Plus elle vire dans le rouge, plus le boost sera violent.







Techniquement, CTR impressionne. Très cartoon dans son design, le jeu profite d'un moteur 3D époustouflant.

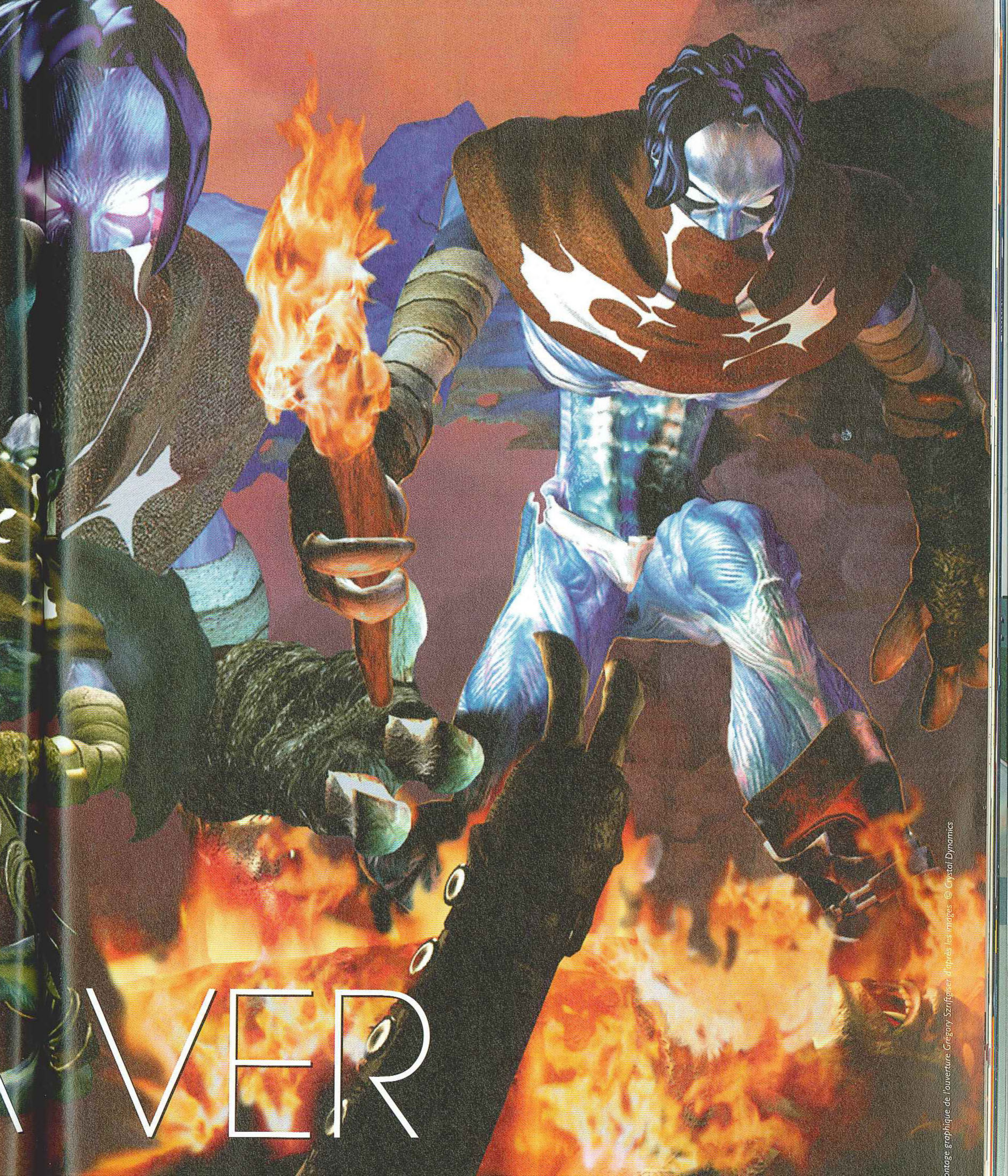
CTR À LA LOUPE

- 20 circuits en mode Aventure et Grand Prix
- 5 circuits en mode Battle + 2 cachés
- 8 persos en course en mode Aventure, 6 en grand Prix
- 4 boss
- 4 systèmes de turbos
- 10 bonus d'attaque et de défense
- Possibilité de modifier les caractéristiques des karts selon trois critères : l'adhérence (les pneus), l'accélération (l'échappement) et la vitesse (le moteur).
- Jusqu'à 4 joueurs simultanément à l'écran, sans ralentissement dans l'animation.
- Nombreux raccourcis cachés sur les circuits.
- Pour le côté technique : système de zoom inédit permettant d'afficher les polygones des décors à différentes distances, sans aucun bug.
- Compatible Dual Shock, Volant, NegCon, JogCon

Par Grégory Szriftgiser

Enfin. Après des mois d'annonces démenties, de retards incessants, LE jeu PlayStation de cette fin de millénaire est arrivé. D'une beauté sans équivalent, d'un intérêt plafond, Legacy of Kain : Soul Reaver est l'incontournable de la PlayStation.

LEGACY OF KAIN : SOUL REAV



ontage graphique de l'ouverture Grégory Szriftgiser d'après les images © Crystal Dynamics



UN TITRE EXTRAORDINAIRE, QUI POUSSE LA PLAYSTATION AU-DELÀ DE SES LIMITES LES PLUS ABSOLUES

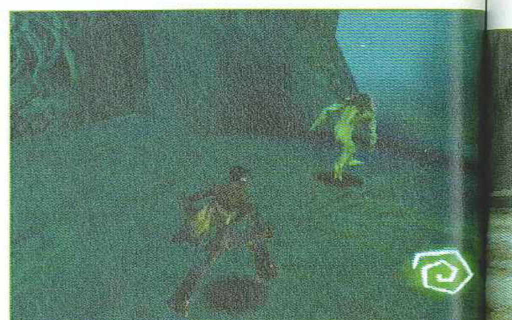


Beaucoup de puzzles nécessitent la reconstitution de fresques, en manipulant des cubes correctement.

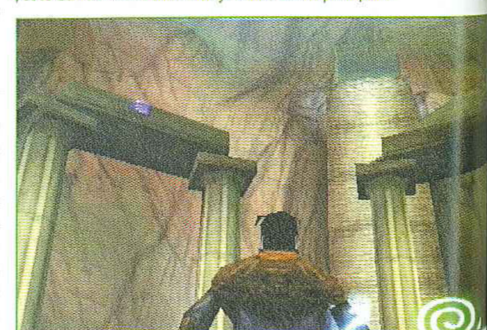
De Making of en Casting, de reportage en annonce de retard, Soul Reaver aura gouverné une attente passionnée à la rédaction. Le voilà enfin, et après l'avoir terminé en long, en large et en travers plusieurs fois, le verdict est sans appel : c'est la plus grosse déception qu'a connu le monde de la PlayStation. La réalisation, qui promettait tant, se révèle cahoteuse, la durée de vie est ridicule et l'ensemble du scénario prête au fou rire tant il est prévisible et classique. On n'est pas en avril ? Ah ! Dans ce cas, je retire ce que j'ai dit : Soul Reaver est le plus beau jeu jamais sorti sur une PlayStation, soutenu par un gameplay, un scénario et une réalisation exemplaires. Oh, de toute façon, je savais qu'on ne me croirait pas !

SURPRISE ?

La note est sans surprise, on s'attendait depuis longtemps à mettre la main sur un des titres les plus ambitieux et les plus réussis de la PlayStation. Avant d'en dévoiler un peu plus, rappelons, une dernière fois, le scénario et le principe de ce titre extraordinaire. Vous incarnez Raziel, le premier-né des lieutenants de Kain. Kain est un vampire, le premier d'entre eux. Sa vie fut gouvernée par des choix cruciaux qui ont conduit Nosgoth, le monde de Soul Reaver, à sa perte. Les humains ne sont plus qu'une poignée, vivant dans la terreur de ces prédateurs que Kain, Raziel et ses frères ont mis au pouvoir. Depuis plusieurs centaines d'années, en tant qu'ancien parmi les anciens, Raziel et les autres lieutenants ont évolué, petit à petit, devenant plus « divins ». Kain étant le plus ancien, c'est toujours lui qui développait de nouveaux dons. Jusqu'au jour où Raziel se vit donner des ailes, ce qui rendit son maître furieux. Damné, condamné à souffrir le martyr dans le Grand Vortex de Nosgoth, Raziel fut jeté au tréfonds d'un enfer aquatique, puis oublié de tous. Mais le temps de la vengeance est arrivé et vous mènerez cette



Les Sluaghs sont couards. Ils n'attaquent qu'à deux ou plus, et le dernier vivant tourne toujours les talons pour fuir !



Beaucoup de passages sont cachés. N'hésitez pas à bien regarder dans chaque salle, vous découvrirez peut-être des choses intéressantes.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	CRYSTAL DYNAMICS (E.U.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (3 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE	MA MACHOIRE EST OUVERTE ET





Les humains, correctement traités, vous adoreront comme un dieu. A l'inverse, ils vous fuiront ou vous combattront si vous êtes mauvais.

MATIERE ET ESPRIT

Raziel est devenu un autre type d'immortel. Reconverti par une entité mystérieuse, il s'alimente non plus de sang mais d'âmes. De plus, sa réalité est désormais celle du plan spectral, la dimension dans laquelle errent les esprits. Mais il a le pouvoir de se matérialiser dans le plan des vivants, au moyen de certains conduits. De retour sur le Nosgoth matériel, Raziel s'engage dans la vengeance, dans une course au pouvoir et une lutte fratricide. Le scénario en lui-même, prolongation de certains événements qui ont eu lieu dans Blood Omen : Legacy of Kain, est un régal de découverte, d'ambiance et d'aventure. Vous découvrirez des personnages plus profonds que dans la plupart des jeux vidéo, des secrets sur un univers passionnant, une mythologie qui va vous accaparer pour longtemps. Par-dessus tout ça, vient cet extraordinaire principe de la dualité du monde : chaque lieu, chaque pièce, chaque couloir coexiste dans le plan matériel et dans le plan spectral. Légèrement différents de l'un à l'autre, les lieux que vous visiterez vous poseront souvent des problèmes dont la solution se trouve tout simplement de l'autre « côté ». Vous devrez apprendre à penser en « 2 dimensions » ! Pour ce qui est du jeu, qui lui est en 3D, c'est techniquement que vient le premier coup. Ceux qui oseront dire que Soul Reaver n'est pas le plus beau jeu de la PlayStation n'ont décidément rien compris aux concepts de l'esthétique, de la beauté et même de l'art.

A SE DAMNER

Fantastique, magnifique, consternant de splendeur, Soul Reaver est, du début à la fin, d'une beauté graphique à s'en décoller les rétines. Les textures sont hallucinantes, la modélisation des décors extraordinaire, et l'ensemble est affiché par un moteur 3D dont la performance, optimale, relègue n'importe quel autre au banc de joujou pour amateur de cubes virtuels. Quand on vous dira que Tomb



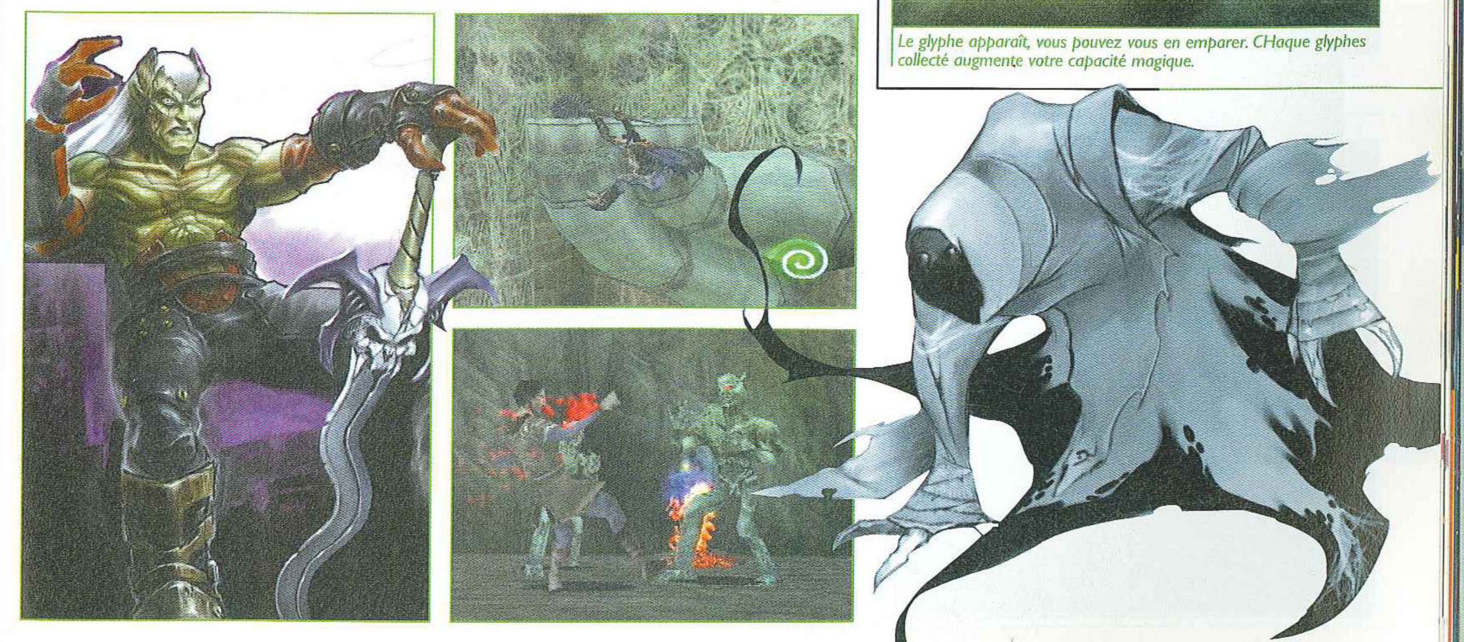
LES GLYPHES DE POUVOIR

■ *Les glyphes sont des sorts. Si leur fonction principale paraît avant tout destructrice, sachez que certains peuvent avoir des résultats autrement plus surprenants… Les photos qui suivent montrent la découverte du premier glyphe accessible : le glyphe de force.* ■

Après avoir abattu les trois colonnes réunies au centyre de la pièce, la statue s'anime…



Le glyphe apparaît, vous pouvez vous en emparer. CHaque glyphes collecté augmente votre capacité magique.







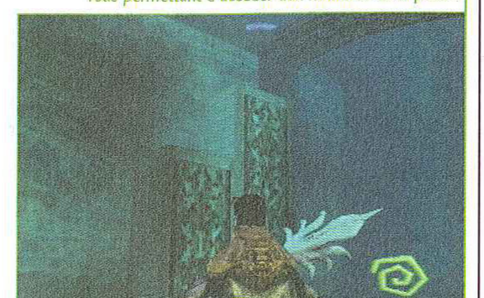
MATÉRIEL ET SPECTRAL

■ *Il est primordial de penser que tout se déroule dans deux dimensions différentes. Certaines fois, on bloque, alors qu'il suffit de passer dans le plan spectral pour découvrir un passage exploitable. En voici un exemple :* ■



Ce mur, dans le repère du premier boss que vous chassez, a l'air anodin.

Pourtant, aussitôt passé dans le plan spectral, il se déforme, vous permettant d'accéder aux hauteurs de la pièce !



Raider est techniquement ridicule, vous comprendrez pourquoi. Non content d'avoir ce moteur transcendant tous les autres rien qu'à l'affichage, Crystal Dynamics, les développeurs, l'ont doté d'effets spéciaux jamais vus auparavant. Pour commencer : le sempiternel écran de loading, bien que très réussi, n'apparaît qu'une unique fois. Tout le reste se déroule « on the fly », c'est-à-dire en lisant le CD pendant le jeu. Résultat, le monde immense de Nosgoth s'offre à vos yeux ébahis sans la moindre pause, sans une once d'attente. Ensuite, lorsque vous passez d'un plan à l'autre, le décor morphe en temps réel : les colonnes droites deviennent torturées, les éclairages passent au bleu-vert spectral, une simple fissure s'élargit jusqu'à devenir un porche ou bien encore un mur se creuse pour révéler des marches. Epoustouflant. L'ensemble des autres effets spéciaux est également présent, flammes, éclairage vacillant de la torche que vous portez, éclairs de l'épée Soul Reaver, etc. Plus classiques, mais toujours très bien réalisés. Reste les derniers critères techniques, eux aussi validés de main de maître : une animation sans faille, variée et réaliste, une musique d'ambiance qui change en temps réel suivant les scènes, des cut-scenes bien cadrées permettant d'apprécier les décors et narrant l'histoire avec efficacité, bref, un chef-d'œuvre de bout en bout.

UN JEU VIDÉO

Voilà qui honore déjà notre passion si décriée. Soul Reaver repousse les limites de la création sur PlayStation, avec un gameplay novateur et parfaitement réglé. De fil en aiguille, vous hériterez de nouvelles capacités : possibilité de traverser les grilles dans le plan spectral, projectiles télékinétiques, résistance à l'eau, etc. A chaque nouveau pouvoir, de nouveaux lieux s'offrent à vous. Ainsi, on progresse régulièrement, toujours tenu en haleine par l'appât d'un nouveau pouvoir. Le jeu recèle également des passages cachés, des secrets facultatifs. Près d'un quart du titre est, en effet,



Un autre détail qui peut servir : Raziel regarde toujours dans les directions intéressantes. Ici, il révèle un vampire embusqué.

laissé à la discrétion des joueurs les plus acharnés, qui découvriront par là même de nouveaux sorts, de nouveaux éléments narratifs et tout un tas de petites choses pour joueur attentif. Au total, on peut estimer qu'il vous en coûtera une trentaine d'heures de jeu. Et lorsque vous serez parvenu à la fin, après l'ultime confrontation avec Kain, la plus grosse surprise vous attendra encore… Mais je n'en dirai rien. Et avant d'y parvenir, vous devrez passer par nombre de combats, de puzzles et d'énigmes qui sont un ravissement. Des puzzles, parlons-en. Leur difficulté tient à la façon de les résoudre et non à ce que vous



Vous rencontrerez Kain pour la première fois devant le symbole même de son empire : les Piliers de Nosgoth.



Raziel est un personnages qui n'a pas fini de faire parler de lui !

Les fresques ont de quoi faire la fierté des artistes de l'équipe : elles sont extraordinaires !





Ramassez tout ce qui peut servir d'arme. Cette torche peut aussi servir à s'éclairer…

devez faire. En effet, ce n'est pas le résultat recherché qui risque de vous échapper, mais la façon d'y parvenir. Certains de ces puzzles ont d'ailleurs plusieurs solutions ! Mais, d'une manière générale, il faudra vous creuser le crâne. Et, petit à petit, si au départ l'énigme globale vous échappera, au fur et à mesure de votre avancée, vous verrez se dessiner le pourquoi de vos actes. C'est alors que vous vous direz : « génial, en fait, ça fait ça, pour activer ceci, qui me permettra d'aller là » ! Pour la première fois, le joueur apprécie d'être confronté à une énigme car il ne se pose plus la question : « qu'est-ce que je dois faire ? », mais « comment vais-je faire ça ? », c'est là une différence fondamentale.

ACHETEZ-LE !

Si la plupart des joueurs auront quelques difficultés à parvenir au bout du chemin, et plus encore, en ayant exploré tous ses embranchements, Soul Reaver doit être joué. Il est incontournable. De nombreux détails forcent le respect et, pour une fois qu'on ne trouve pas de regrets majeurs, du genre : « c'est dommage qu'on ne puisse pas faire copain-copain avec les humains » ou bien « ils n'ont pas pensé à permettre qu'on rallume les torches éteintes », il serait dommage de ne pas profiter pleinement d'un titre aussi exceptionnel. Tout y est, jusqu'au moindre détail et je suis même certain qu'il m'en reste encore à découvrir. Ce que je vais faire de ce pas !

ALLONS CASSER DU VAMPIRE

Les vampires sont immortels, c'est bien connu. Par contre, ils ne sont pas invulnérables, et vous devrez trouver différents moyens d'achever ceux que vous aurez sonnés sous une pluie de coups, avant qu'ils ne se régénèrent et ne vous importunent de plus belle.



Le pal portatif est un de mes préférés. Efficace et facilement réutilisable.



Bien sûr, quand le soleil est de la partie, autant en profiter. Tout vampire qui passe au travers de ses rayons s'enflamme.



N'oubliez surtout pas d'absorber l'âme des empalés, même si vous êtes en pleine forme, autrement, ils pourraient revenir.



Soul Reaver, la buveuse d'âmes, est évidemment capable de régler son compte à un vampire. Elle le fait éclater en morceaux.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui aiment se triturer le crâne, explorer, être libres et émerveillés par un univers crédible.

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER - 349 F Memory card · Compatible analogique

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	9	Des décors extraordinaires, des ennemis fantastiques, des boss époustouflants.
MUSIQUE ET SON	7	Le seul point du jeu qui ne soit pas au top. Les musiques sont un peu répétitives.
DURÉE DE VIE	8	Pour en profiter pleinement, il faut tout explorer : environ 1/4 du jeu est facultatif.
ORIGINALITÉ	9	Un concept novateur, des puzzles motivants, un univers impeccablement représenté.
JOUABILITÉ	9	Extraordinaire, quoiqu'un peu complexe. Parfois, il est préférable de jouer à la croix.
TECHNIQUE	10	Comme la note : parfaite. On n'a jamais vu ça sur PlayStation.

9 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Soul Reaver tient ses promesses. Un jeu d'ores et déjà cultissime, dont la réalisation explose tout ce qui s'est fait sur PlayStation. Les puzzles sont fantastiques, l'histoire passionnante, le gameplay équilibré et profondément novateur. Un régal du début à la fin.

LE COMPARATIF : BIEN MIEUX QU'UN TOMB RAIDER, ET PAS PRES D'ETRE MOINS BON QUE QUOI QUE CE SOIT.

Par François Tarrain

Après avoir atteint le statut de série culte, X-Files continue d'envahir notre quotidien, en devenant un jeu vidéo. L'occasion rêvée, pour les fans, d'incarner leurs héros préférés. Enfin, presque.



X-FILES

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE



Une K7 de vidéo surveillance sur laquelle vous pensez voir Mulder sur la gauche. Mais est-ce bien lui…

Le bureau de Mulder est un point névralgique où vous êtes fréquemment amené à vous rendre.





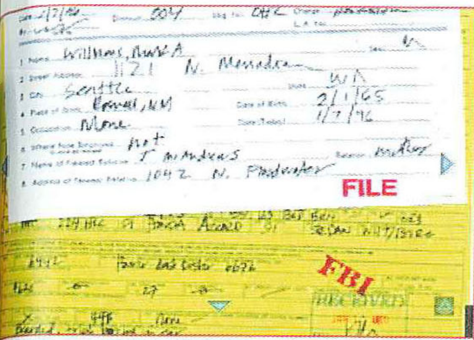
Entre Fox Mulder, le lunatique obsédé par la disparition de sa sœur, les affaires non-résolues et Dana Scully, la scientifique pragmatique qui trouve toujours une explication rationnelle aux situations les plus étranges, les créateurs de X-Files ont imaginé un tandem parfait. Deux agents du FBI travaillant de concert pour faire éclater la vérité. Mais quelle vérité ? La présence d'extra-terrestre sur Terre ? L'existence d'un vaste complot fomenté par le gouvernement fédéral pour cacher on ne sait quel inavouable secret aux yeux du peuple américain ? Difficile à dire, pour qui ne connaît pas les six saisons d'X-Files par cœur… Mais une chose est sûre : avec leur faculté à mettre en scène l'étrange, l'insolite et le surnaturel, Chris Carter et son équipe ont réussi un coup de maître : propulser une « banale » série télé au rang de véritable phénomène de société, vénérée par des millions de téléspectateurs à travers le monde. Ce succès planétaire a entraîné une exploitation marketing de la « marque » X-Files sans commune mesure pour une série télé. Produits dérivés de tous types, film, musique… et maintenant jeu vidéo ! Ben, oui, fallait bien que ça arrive un jour. En fait, c'est Chris Carter himself qui a eu l'idée d'adapter son bébé en jeu, pensant que la série se prêtait bien à ce genre d'exercice de style. Et que ça pouvait lui rapporter plein de brouzoufs… Cependant, pour mener un tel projet à bien, encore fallait-il s'associer à un studio de développement capable de retranscrire, selon ses desiderata, l'univers d'X-Files sous forme « d'aventure interactive ». Cette lourde tâche fut confiée à Hyperbole Studios, une boîte réputée pour ses jeux d'aventure. Après avoir reçu un scénario d'une dizaine de pages écrit par Chris Carter, Hyperbole a débuté la conception du jeu. Première mission : « formater » le scénar' pour l'adapter au jeu. Le résultat : une sorte de storyboard d'une cinquantaine de pages, qui allait servir de base de travail. Deuxième mission : le projet pre-



Votre première rencontre avec Skinner scelle votre destin. Bienvenue aux frontières du réel…

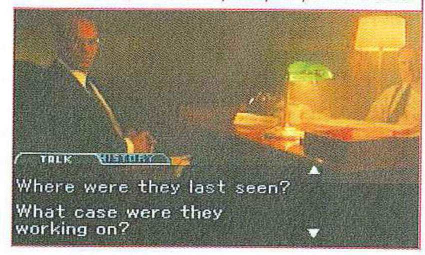
INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY
ING
PHOTO
E-MAIL
APB
QUIT
Name: Cook, Mark
DOB: 10-26-60
Height: 6'-1"
Sex: male
Weight: 150 lbs.
Race: caucasian
Hair: light brown
Eyes: blue
Field Notes
Schooling: BA, University of Arizona
Major: Criminology
Minor: Mechanical Engineering
Marital Status: Single

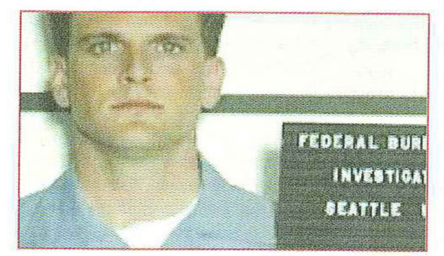
FICHE	TECHNIQUE
GENRE	ENQUETE POLICIERE
EDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	HYPERBOLE STUDIOS (E.U.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE	OU QUE SOIT LA VÉRITÉ, ON SE



Au cours de votre enquête, vous devrez inspecter des tonnes de documents. Vous avez intérêt à aimer la lecture !

Même si vous avez le choix dans vos questions, vous devrez souvent toutes les poser pour pouvoir avancer.





Et, là, problème : la logique aurait voulu que David Duchovny et Gillian Anderson se chargent de cette besogne. Seulement voilà : non seulement, ils n'en avaient pas le temps (et s'ils l'avaient eu, imaginez un peu le cachet des deux stars !), mais ils n'en avaient surtout pas envie. Enfin… Gillian, de son côté, n'était pas spécialement réfractaire à l'idée de s'investir dans ce développement mais David, lui, y était complètement opposé ! Faut dire que, depuis quelques temps, la série commençait sérieusement à le gonfler. Alors, lui demander de revêtir encore une fois son costume de Mulder le rebutait au plus au point. Face à un tel problème, Chris Carter et l'équipe d'Hyperbole l'ont joué très fine : Fox et Dana ne seraient pas les héros du jeu, mais les victimes ! Pas bête, remarquez. Il suffisait de pondre une histoire où les deux agents se faisaient enlever au cours d'une affaire étrange et d'inventer un nouvel agent du FBI chargé de les retrouver ! Et hop, le tour est joué.

Partant de là, la mise en chantier du développement a débuté. Les studios de tournage de Vancouver ont été réquisitionnés, et les prises de vues se sont succédées pendant plusieurs semaines. Une équipe était chargée de filmer les décors et une autre, les protagonistes de l'aventure. Cette phase cruciale a nécessité une organisation millimétrée car, contrairement à un épisode lambda de la série, la construction d'un jeu est beaucoup plus complexe. Chaque acteur doit, en

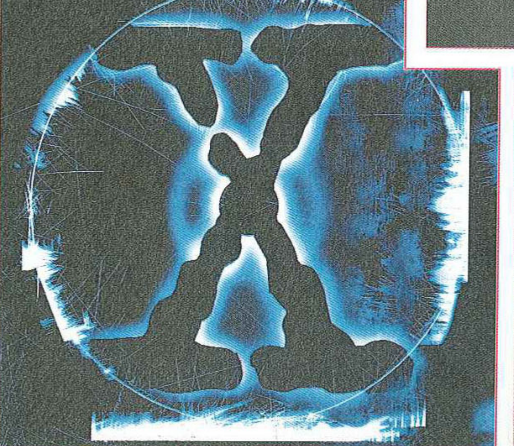


effet, tourner les scènes plusieurs fois, afin de coller à l'arborescence de l'enquête et aux choix du joueur. Le résultat : un titanesque patchwork composé d'une multitude de « mini-scènes » qu'il a ensuite fallu mettre bout à bout sans qu'aucune incohérence n'apparaisse ! Au final, X-Files propose plusieurs heures de vidéo, compilées sur 4 CD. Rien que ça…

MY NAME IS WILLMORE, CRAIG WILLMORE

Certains fans vont crier au scandale, en découvrant qu'un jeu portant le nom de leur série culte ne met pas en scène leurs deux acteurs fétiches. Ceux-là peuvent donc passer leur chemin. Car, au cours de l'aventure qui vous attend, Fox et Dana font une apparition qui ne doit pas durer plus de deux minutes ! Et encore, qu'ils s'estiment heureux. Car Duchovny n'aurait même pas dû être présent. Carter a dû certainement faire preuve de beaucoup de persuasion pour que l'acteur accepte de participer au projet. Enfin, bref, les deux agents du FBI font donc une apparition éclair lors d'une petite vidéo d'introduction et lorsque vous atteignez le dénouement de l'enquête. Entre les deux : que dalle ! Et c'est bien dommage, car à la place des deux sympathiques personnages, on hérite d'un héros aussi charismatique que mon poisson rouge et aussi marrant que l'homme à la cigarette ! M'enfin, c'est mon point de vue perso. Vous le trouverez peut-être cool et agréable à incarner. Moi, pas.

Le gus s'appelle Craig Willmore. Lui aussi bosse pour le FBI et se voit chargé de « l'affaire





HISTOIRE D'UNE DISPARITION…

Avant de débuter votre enquête, une petite séquence vidéo plante le décor. On y voit Mulder et Scully, qui débarquent devant un sordide entrepôt. Après avoir crocheté une serrure, les deux enquêteurs du FBI se retrouvent à l'intérieur. Rapide inspection des lieux, Mulder se penche sur une énigmatique poudre noire éparpillée sur le sol… Quand soudain, trois hommes surgissent dans le hangar et font feu sans sommation. Mulder et Scully se jettent au sol pour éviter les tirs. Puis une éblouissante lumière blanche envahit l'écran. Temps mort. Mulder se relève. Il est seul. Arme au poing, son regard intrigué semble fixer un détail… Fin de l'intro. Après cette entrée en matière, les questions se bousculent dans votre esprit. Quelle enquête a poussé Mulder et Scully à inspecter cet hangar ? Qui sont les hommes qui ont essayé de les abattre ? Et cette poudre noire, qu'avait-elle de particulier ? Sans parler de cette aveuglante lumière… Mais la question la plus importante est : les deux agents sont-ils encore en vie ? C'est ce qu'il vous faudra découvrir avant tout. Et si tel est le cas, où sont-il passés ?





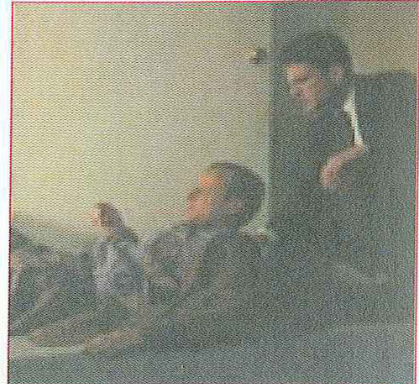












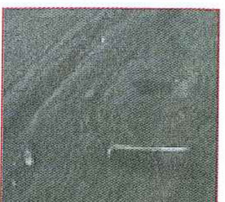




L'INTUITION ARTIFICIELLE

X-Files est un jeu difficile, parfois un peu tordu et il peut arriver que l'on soit bloqué. Dans ce cas, vous pouvez ponctuellement avoir recours à l'icône « d'Intuition artificielle », matérialisée à l'écran par une icône bleue. Lorsqu'elle est activée dans le menu d'options, elle vous guide dans votre enquête. Soit elle vous montre un objet que vous n'auriez pas vu là où vous vous trouvez, soit elle vous indique quelle est l'action suivante à effectuer (aller au labo, à votre bureau, parler à untel...). Mais attention, ne comptez pas systématiquement sur cette aide. Elle ne fonctionne qu'à certains endroits et vous devrez parfois vous débrouiller tout seul, comme un grand !







Hum, m'est avis que ce type n'a pas connu une mort

Mulder et Scully ». Sa mission : retrouver les deux zigotos qui ont disparu depuis trois jours sans donner de nouvelles à leur supérieur, Skinner. Après un petit briefing avec ce dernier, Willmore n'aura de cesse de jouer les fins limiers, pour collecter des indices, pièces à conviction et autres pistes sérieuses qui pourront le mener aux deux agents évaporés dans la nature. Pour ce faire, la méthode est simple et se résume en quelques mots : parler, observer, réfléchir, prendre des notes, utiliser ses méninges et ne faire confiance à personne (le jeu ne s'appelle pas X-Files pour rien !).

UNE RÉALISATION HI TECH

Au cours de vos investigations, l'action oscille sans cesse entre phases passives et phases actives. Pour faire simple, lorsque vous parlez à quelqu'un, par exemple, ou que vous arrivez dans un nouveau lieu, soit vous assistez en spectateur à des vidéos, soit vous vous déplacez image par image dans des décors selon une vue à la première personne (un bon sens de l'orientation est d'ailleurs requis car on a vite fait de se paumer !). A l'usage, le mix entre ces deux procédés fonctionne à merveille, tant la réalisation est impeccable. Selon les situations, l'action zappe d'une phase à l'autre avec naturel, ce qui procure un sentiment total d'immersion dans l'univers X-filesien de l'aventure. Cette technique, conçue par Hyperbole Studios, s'appelle « Virtual Cinema » et ne saurait souffrir aucune critique... Enfin, pour peu que l'on accroche aux enquêtes policières tordues, mises en scène sous forme de film interactif ! Car ce genre à ses limites, et ceux pour qui jeu vidéo rime avec totale liberté de mouvement et action trépidante vont rester sur leur faim.

Autant vous mettre en garde tout de suite. Pour mener à bien votre enquête, vous devrez sans cesse procéder à l'interrogatoire en profondeur de toute personne rencontrée en la matraquant de questions, inspecter chaque lieu dans ses moindres recoins à la recherche du plus petit indice (sans quoi vous seriez complètement bloqué), passer outre les temps morts assez nombreux et les fastidieuses séquences de lecture des documents glanés à droite à gauche. Mais surtout, vous devrez composer avec l'aspect « dirigiste » inhérent au genre ! Votre liberté de mouvements est, en effet, très limitée. Vous ne pouvez pas me-





Dans certaines occasions, vous devrez choisir le ton avec lequel vous souhaitez répondre à votre interlocuteur.





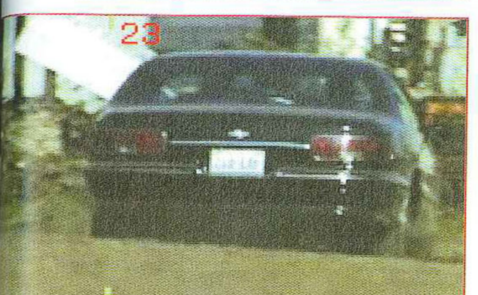
Willmore adore montrer sa carte du FBI, dès que l'occasion se présente. C'est son côté égocentrique agaçant...

La collecte d'indices est parfois minutieuse. N'en ratez pas un seul, vous seriez alors bloqué.









L'appareil photo sert de temps en temps, comme ici pour shooter une plaque d'immatriculation.

ner votre enquête en parcourant la piste que vous avez flairée ni en suivant votre instinct. Non, le cheminement qui vous mènera à Scully et Mulder est linéaire et pré-établi. C'est comme ça et vous n'y pouvez rien.

Maintenant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. X-Files est loin d'être un mauvais jeu ! Il impose simplement ses règles. Car si vous aimez les enquêtes policières complexes, vous allez être servi. Le scénario « à tiroirs » ne cesse de rebondir et d'emprunter des chemins de traverse. Les pièces du puzzle s'assemblent petit à petit avec une cohérence sans faille et les pièges ne manquent pas (à ce propos, lorsque vous sentez qu'une situation devient un peu trop périlleuse, passez par la case sauvegarde...).

Bref, même si, selon moi, Willmore ne correspond pas à l'idée que l'on peut se faire du héros idéal, l'aventure dans laquelle il vous embarque a de quoi vous tenir en haleine durant de nombreuses heures. En sa compagnie, vous prendrez plaisir à éviter les embûches, à questionner les nombreux témoins et à démasquer les traîtres... Mais attention, vu qu'X-Files est un jeu très difficile, vous allez en baver, avant de lever le voile sur l'étrange disparition de Fox et Dana et de faire éclater la vérité au grand jour. Mais qu'importe, vous avez tout votre temps. Ça fait maintenant six saisons que la série nous cache « sa » vérité, alors ne comptez pas trouver celle du jeu en deux temps trois mouvements...

LES PETITS PLUS...

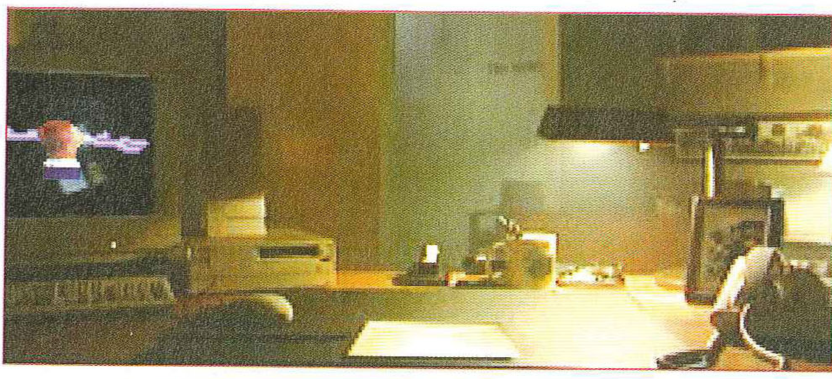
Pour finir sur une bonne note, il convient de souligner deux, trois petits détails bienvenus qui finiront peut-être de convaincre les sceptiques. Tout d'abord, sachez qu'X-Files propose des vidéos d'une incroyable qualité, à tel point que l'on pourrait presque comparer leur rendu à celui d'un épisode télé ! Je ne sais pas comment ils se sont débrouillés chez Hyperbole, pour faire cracher un truc pareil à la PlayStation, mais ça calme ! D'autre part, au rayon des bonnes surprises, il faut également noter la présence, en guest star, de nombreux acteurs issus de la série. Skinner, l'homme à la cigarette, « X », Frohike, Byers, Langley et quelques autres... Un tel casting devrait quelque peu calmer les ardeurs des fans, énervés par l'absence remarquée de Mulder et Scully. Enfin, dernier point capital, les doublages de toutes les voix off sont en français et certains ont même été assurés par les acteurs qui officient pour la série !

LE MATOS DU PARFAIT ENQUETEUR

Comme tout agent du FBI qui se respecte, Willmore possède une panoplie impressionnante d'engins hi tech, pour l'épauler dans son enquête ! Il pourra donc compter sur son organizer (un Newton d'Apple, pub !), essentiel pour se déplacer de lieu en lieu, grâce à la carte, et pour lire les mails, un téléphone portable (Nokia, re-pub !), un flingue, une paire de menottes, un passe-partout pour crocheter les serrures, un kit pour recueillir des indices, une lampe torche, un appareil photo (Fugifilm), des jumelles et des lunettes de vue nocturne ! Pour compléter le tout, Willmore ne sort jamais sans sa carte du FBI, son dossier où il compile tous les documents glanés au fil de l'enquête et, enfin, les précieux indices qu'il récupère durant son investigation.



UNE ENQUETE QUI REQUIERT BEAUCOUP DE MINUTIE ET DE PATIENCE.





X-FILES - 369 F



DESIGN — **8** : 4 CD blindés de séquences vidéo d'excellente qualité !

MUSIQUE ET SON — **8** : Musique d'ambiance et doublages de qualité (on retrouve certaines voix de la série).

DURÉE DE VIE — **7** : L'enquête est longue et les indices parfois bien cachés. Sauvegardes indispensables.

ORIGINALITÉ — **7** : Le scénario est assez complexe et l'esprit de la série respecté.

JOUABILITÉ — **6** : Les menus sont bien pensés, mais on est parfois désorienté dans les décors fixes.

TECHNIQUE — **7** : Les vidéos sont impeccables. Par contre, certains décors font un peu « cheap ».

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui pensent que la vérité est ailleurs et les fans d'enquêtes policières complexes.

6 — **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Typique des enquêtes policières que l'on trouve sur PC, X-Files est une production à la réalisation irréprochable et au scénario digne d'un épisode de la série. Par contre, si vous êtes allergique aux « films interactifs », passez votre chemin...

LE COMPARATIF : UNIQUE EN SON GENRE SUR PLAYSTATION, X-FILES N'A PAS DE RÉELLE CONCURRENCE.

Trois ans après le dernier volet, WipEout revient. Une version techniquement très aboutie qui se destine avant tout à ceux qui ne connaissent pas le titre. Y en a-t-il encore ?



WIP3OUT

EDITEUR : PSYGNOSIS - DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99 - HTTP://WWW.PSYGNOSIS.CO.UK/



La vue extérieure, un classique indémodable et surtout bien pratique.





Des check points parsèment le parcours. Ne pas les franchir à temps revient à échouer et terminer dernier !



Une fois la jauge de puissance à cet endroit (voir photo), votre Dual Shock tremble et vous effectuez un super départ.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE
EDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS (ANGLETERRE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 2/4 EN LINK
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	AUCUN
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE	LE PRINCIPE EST TOUJOURS



C'est un titre qui reste attaché aux tout débuts de la PlayStation. WipEout. On s'en souvient encore, l'air nostalgique, entre un Destruction Derby, un Ridge Racer et un Rayman. Ce qu'on en retient : des sensations de vitesse uniques ! Pas un titre ne peut prétendre avoir rivalisé avec WipEout. Aujourd'hui encore, quatre ans après la sortie du premier volet, et alors que le troisième débarque en magasin, pas un seul jeu ne parvient à nous procurer ces sensations étranges, vertigineuses parfois jusqu'au malaise. Il faut avoir le cœur bien accroché pour tirer la quintessence d'un WipEout car ici, le terme de vitesse prend tout son sens. Il faut dire que l'élaboration du premier WipEout a commencé en 1994. Psygnosis, filiale en quelque sorte de Sony Computer Entertainment, possédait déjà à cette époque les schémas techniques de la PlayStation. Le but du constructeur était alors simple : confier à la talentueuse équipe de Psygnosis la réalisation d'un titre techniquement bluffant, un titre qui, d'entrée de jeu, creuserait un fossé entre les générations de consoles précédentes et la PlayStation. Un jeu politique et stratégique en quelque sorte. Pourtant, bien plus qu'un simple Benchmark (programme destiné à faire la démonstration de la puissance technique d'un ou de plusieurs processeurs), Psygnosis parvint à créer un titre sans équivalent. Avec le concours de Designers Republic et la participation de grands noms de la scène techno alors en pleine ascension en Europe, WipEout allait se créer une identité forte que peu de jeux peuvent prétendre posséder. N'a pas du charme qui veut, comme je me le disais ce matin en regardant le miroir... C'est d'ailleurs bien dommage.

À LA MODE, À LA MODE...

1,5 million d'exemplaires du premier WipEout plus loin, l'éditeur britannique Psygnosis, alors au meilleur de sa forme, vit rapidement l'opportunité de donner une suite au best-seller. À la fin de l'année 1996, WipEout 2097, aussi appelé WipEout XL outre-Atlantique, voyait le

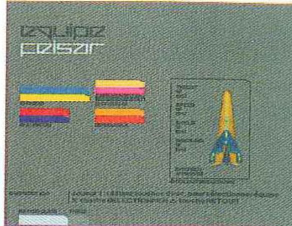


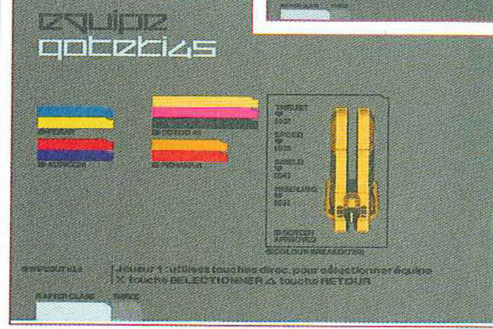
Un ennemi dans le collimateur : il ne vous reste plus qu'à presser la détente.



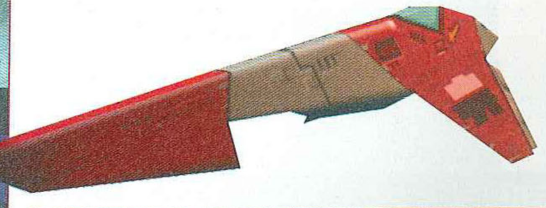
LES VAISSEAUX DE WIP3OUT

■ *Quatre vaisseaux au choix seront ici disponibles. Une fois n'est pas coutume dans un WipEout, ils sont tous maniables. On peut donc sans complexe et sans crainte s'emparer au plus vite d'un des plus rapides pour délaisser les tortues de la piste.* ■

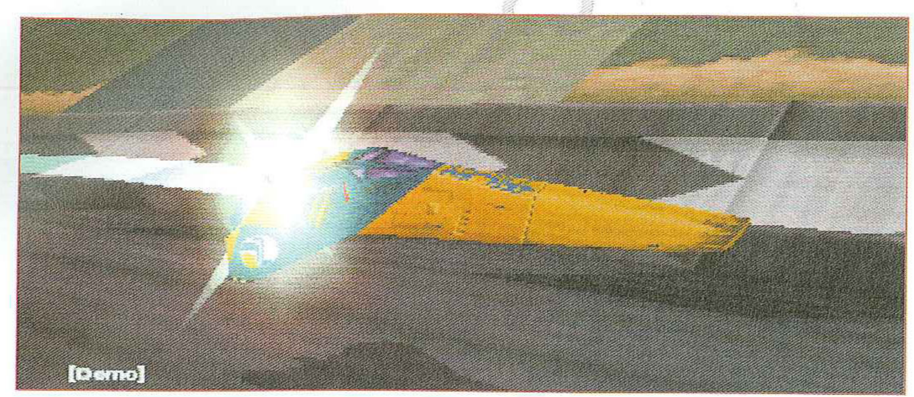






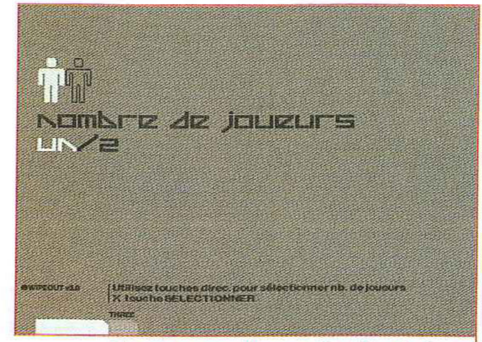




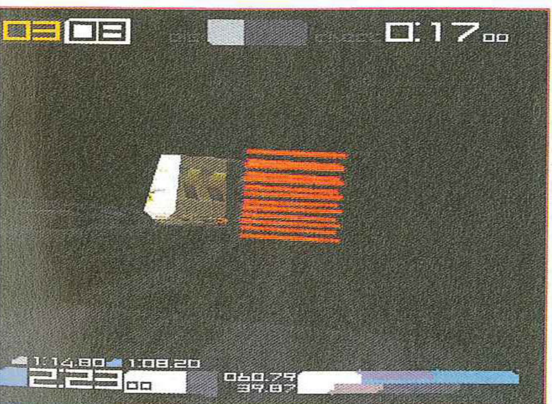




En vue subjective, mieux vaut avoir son quatre-heures bien accroché. Ames sensibles s'abstenir.



Des menus particulièrement dépouillés, très design.





jour. Une fois encore, l'indéniable maîtrise technique des Anglais propulsait le titre au top des charts de ventes sur fond de musique techno, grâce à The Prodigy, Underworld ou The Chemical Brothers. Un an après, WipEout 2097 passait tranquillement en Platinum. Depuis, plus rien, si ce n'est alors le long déclin de Psygnosis qui, à la fin de l'année 1996, pouvait être considéré comme l'éditeur vedette de la PlayStation. Destruction Derby 2 (développé par Reflections, à qui l'on doit le récent Driver) caracolait aussi en tête des meilleures ventes de jeux. Formula One'97, toujours du même éditeur, se hissait dans le même temps parmi les dix meilleures ventes historiques de la PlayStation en Europe, accompagné du premier Formula One. Alors qu'on attendait impatiemment un WipEout 3 et un Destruction Derby 3 pour la fin d'année 1997, rien. Ou plutôt, une gamme de nouveaux produits dont les lancements seront étalés sur la période 97/98. On se souviendra de Overboard, G-Police, Colony Wars, Rascal, Newmann Hass, Monster Trucks... Plus récemment, seul l'étonnant Rollcage aura permis à l'éditeur de briller à nouveau. Une fois encore, à la veille de l'an 2000, le salut salvateur pourrait bien venir d'un titre auquel Psygnosis doit beaucoup : Wip3out, ainsi orthographié pour WipEout 3.

LE RETOUR DU RETOUR DU RETOUR

Quelques secondes à peine après avoir lancé le CD de Wip3out, on éprouve un étrange sentiment de déjà vu. Une intro en images de synthèse haut de gamme vient vous mettre dans l'ambiance alors que les menus de jeu sont résolument technoïdes. Le design des WipEout poussé à l'extrême, en quelque sorte, avec un habillage totalement dépouillé. À certains moments [...]

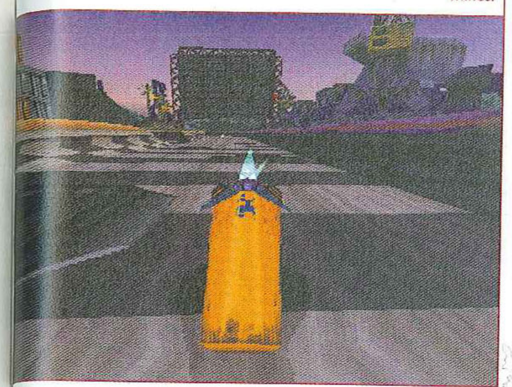
éléments graphiques des menus de jeu tant ils sont nus. Mais nus ne veut pas dire nuls. On retrouve vite ses marques, surtout lorsqu'on commence à prendre les commandes. Après avoir choisi l'un des quatre vaisseaux disponibles en tournoi, on peut commencer sa partie en niveau Vector. À l'analogique, le Dual Shock étant parfaitement géré dans ce soft. Un vaisseau, jusqu'à 11 adversaires (on peut paramétrer le nombre d'opposants via les options), des bonus d'armement et de vitesse disséminés sur les pistes et des sensations mama mia ! En vue subjective, c'est le retour du goûter assuré ! Une fois encore, tout va vite, très vite, presque trop vite parfois. Le but reste le même, arriver en tête de ces courses à grande vitesse. Toutefois, la division Vector est, pour qui connaît WipEout, une formalité, un simple entraînement qui ne durera pas plus de trente minutes. Il faudra, cela va sans dire, terminer en tête de la catégorie Vector pour espérer aller plus loin. Les choses sérieuses commencent en Venon où là, tout se complique subitement. Entre la classe Vector et la Venon, un gouffre de différences ! Là, vos ennemis seront particulièrement agressifs et vous n'aurez plus le droit à l'erreur ! Une chose est sûre, les joueurs les moins patients, les moins persévérants, abandonneront rapidement à ce stade. Pourtant suivent d'autres classe dont la célèbre division Rapier. Pourtant, le mode tournoi constitue le principal challenge des WipEout. Avis donc aux amateurs. Quant aux autres, ils auront l'occasion de découvrir d'autres modes de jeux plutôt sympas, à commencer par le nouveau mode deux joueurs.

DE RARES INNOVATIONS

Parmi ces modes, on trouvera donc la course unique (il faut gagner en tournoi pour avoir accès à toutes les pistes), les défis, le contre-la-montre sans EPO, le mode éliminatoire dans lequel il s'agit d'abattre un nombre donné d'adversaires (jusqu'à 99) et, bien entendu, un mode de jeu deux joueurs dans lequel on peut séparer l'écran en deux parties verticales ou horizontales selon ses préférences. En somme, rien de foncièrement original. Le mode deux joueurs sur un écran unique est le bienvenu, toutefois, l'idée ne révolutionne pas le genre. On s'amuse plus, du moins si votre adversaire est au niveau. Une fois que l'on s'est essayé à quelques dizaines de courses, dans les différents modes de jeu, dans plusieurs divisions, on en vient à se poser la question essentielle : qu'apporte véritablement cette suite ?



Une vue arrière, bien pratique pour savoir où poser ses mines.



Pour espérer finir la course en entier, il faudra aussi passer par ces zones de régénération.





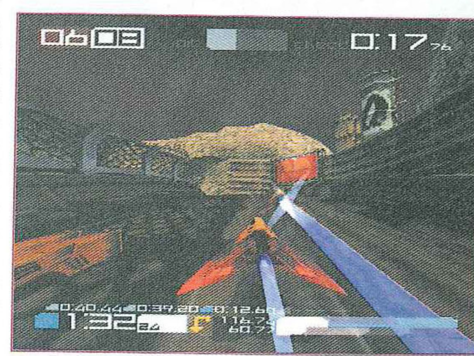
Les éternelles bandes de vitesse de WipEout. Grâce à celles-ci, vous pourrez subitement accélérer.

Tout d'abord, et parce que c'est là l'origine même des WipEout, ce jeu est une époustouflante démonstration de maîtrise de la technique. Psygnosis, pionnier de la programmation sur PlayStation, prouve quelque cinq ans après ses débuts que les arcanes de la programmation sur PlayStation n'ont plus de secret pour lui. À croire que ce nouvel opus de la saga de courses futuristes est, une fois encore, une espèce de Benchmark. Comprenez par là que l'ajout du mode deux joueurs, allié à la haute résolution utilisée ici, nous en met certes plein la vue mais n'apporte pas grand-chose. Bien sûr, c'est la première fois qu'on pourra jouer à deux simultanément sans avoir besoin du câble link. Un câble link qu'on pourra d'ailleurs utiliser pour jouer jusqu'à 4 à ce WipEout là. Mais cela ne concerne qu'une minorité de joueurs : celle possédant ledit câble link (introuvable ou presque), deux jeux, deux télévisions, deux PlayStation etc. Le mode deux joueurs, quant à lui, s'avère extrêmement convivial, d'autant plus qu'il est possible de choisir le sens dans lequel l'écran se divise : largeur ou hauteur ? Maintenant, WipEout reste étrangement semblable à lui-même. Les nouvelles armes ne révolutionnent pas le concept et les pistes non plus. Cela dit, les sensations sont toujours présentes, toujours uniques. Incontestablement, WipEout ne possède aucun concurrent. Même les titres désirant copier le concept, Killer Loop, de Crave Entertainment en tête, ne rivalisent pas un seul instant. Alors, que penser de ce Wip3out ?

Tout d'abord, pour ceux qui ne connaissent pas le genre, qui n'ont jamais essayé un WipEout alors que le 2097 est en Platinum, pour ceux-là, Wip3out est un indispensable. On ne peut pas prétendre connaître la PlayStation et ne pas avoir expérimenté les sensations procurées par ce titre. Maintenant, si la technique ce n'est pas trop votre truc, si vous connaissez d'ores et déjà WipEout, ce nouvel épisode ne vous fera pas le même effet. Une étrange impression de « déjà vu » risque alors de s'emparer de vous. Néanmoins, la maîtrise technique est impressionnante, le jeu reste sans équivalent. Que demande le peuple ?



Suite à une volée de missiles, on s'envole étrangement. De l'art, môsieur !



Un mode deux joueurs en vertical toujours aussi rapide et vraiment amusant.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fanatiques de vitesse pure et pour tous ceux qui n'ont jamais touché un WipEout.

WIP3OUT - 349 F — Memory card · Compatible analogique · Vibration Function Compatible · Jeu en link de console

DESIGN — **8** — Un travail unique de Designer Republic pour un jeu qui en jette. Décors sublimes.

MUSIQUE ET SON — **8** — Comme à l'habitude, des grands noms de la scène techno ont participé à la création de la B.O.

DURÉE DE VIE — **7** — En tournoi, le jeu devient rapidement très difficile. Il faudra être persévérant.

ORIGINALITÉ — **3** — WipEout fidèle à lui-même avec l'ajout du mode deux joueurs.

JOUABILITÉ — **6** — Il faudra un temps d'adaptation pour contrôler les aérofreins. Le jeu est assez difficile.

TECHNIQUE — **8** — De la haute résolution, une animation ultra rapide et ce même à deux joueurs.

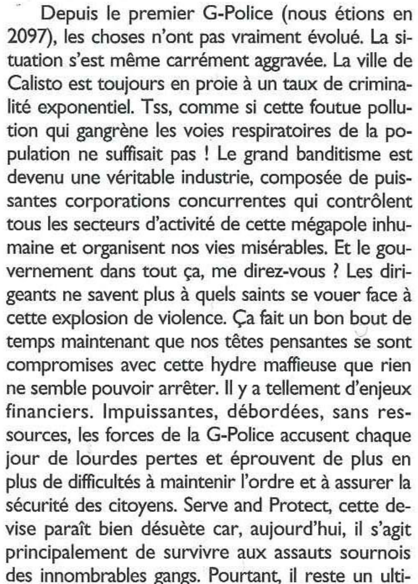
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **7**
Wip3out, c'est un WipEout. Rien de plus. Trois ans après le dernier épisode, ce WipEout exploite parfaitement les capacités de la PlayStation et nous procure des sensations uniques. Wip3out n'a aucun concurrent. C'est aussi ce qui le rend exceptionnel.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE WIPEOUT 2097. MOINS BON QUE… RIEN.

Par Jean Santoni

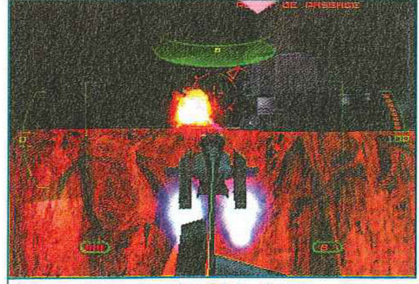
Le futur est sombre, très sombre... Si sombre qu'on a du mal à voir plus loin que le bout de son nez. Les quelques efforts des programmeurs n'y changeront rien. Le moteur 3D de G Police 2 a pris un sacré coup de vieux. De quoi décourager les fans de la première heure.





Depuis le premier G-Police (nous étions en 2097), les choses n'ont pas vraiment évolué. La situation s'est même carrément aggravée. La ville de Calisto est toujours en proie à un taux de criminalité exponentiel. Tss, comme si cette foutue pollution qui gangrène les voies respiratoires de la population ne suffisait pas ! Le grand banditisme est devenu une véritable industrie, composée de puissantes corporations concurrentes qui contrôlent tous les secteurs d'activité de cette mégapole inhumaine et organisent nos vies misérables. Et le gouvernement dans tout ça, me direz-vous ? Les dirigeants ne savent plus à quels saints se vouer face à cette explosion de violence. Ça fait un bon bout de temps maintenant que nos têtes pensantes se sont compromises avec cette hydre maffieuse que rien ne semble pouvoir arrêter. Il y a tellement d'enjeux financiers. Impuissantes, débordées, sans ressources, les forces de la G-Police accusent chaque jour de lourdes pertes et éprouvent de plus en plus de difficultés à maintenir l'ordre et à assurer la sécurité des citoyens. Serve and Protect, cette devise paraît bien désuète car, aujourd'hui, il s'agit principalement de survivre aux assauts sournois des innombrables gangs. Pourtant, il reste un ultime recours pour mettre fin à ce chaos : solliciter les services du bataillon de Marines du Colonel Marmo (quel drôle de nom !). L'avenir de Calisto et de ses habitants est maintenant entre les mains de la police et de l'armée ! A la grâce de Dieu !





A l'instar du premier volet, G-Police 2 propose des effets pyrotechniques réussis.



G-POLICE 2

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99





Les structures apparaissent au dernier moment. Le clipping est vraiment trop prononcé.



ÇA COMMENÇAIT BIEN...

Dès l'intro, le décor de cette « simulation » d'hélico futuriste est planté. Difficile, en effet, de ne pas avoir envie de jouer à ce deuxième volet après une telle cinématique. On y voit tout le désarroi des membres de la police gouvernementale pris dans le feu ennemi. Le tout filmé de façon dynamique, à la manière d'un reportage télé. Des scènes d'un réalisme époustouflant tant les expressions et les mouvements des protagonistes sont naturels. La marque de fabrique des développeurs de Wheelaus, en quelque sorte. Malheureusement, une fois aux commandes de son hélicoptère de combat, on déchante assez rapidement. Une vraie douche écossaise. Techniquement, c'est indéniable, G-Police 2 déçoit. Le moteur 3D ressemble comme deux gouttes d'eau à celui du premier opus (modélisation et effets graphiques identiques). Si, il y a deux ans, on pouvait encore faire preuve d'indulgence et

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE TIR
EDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS (ANGLETERRE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	DOLBY SURROUND
APRÈS UNE	ON MAUDIT LES PROBLEMES





UNE FAUSSE BONNE IDÉE

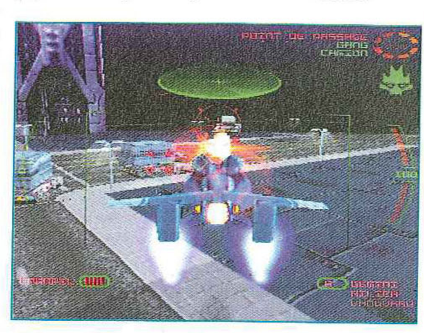
G-Police 2 souffre de problèmes d'affichage grossiers. Le décor apparaît très tardivement, pour ne pas dire « comme par enchantement » ; en gros, le champ de vision se limite à une petite dizaine de mètres. Dans notre jargon, on appelle ça le clipping (ou le popping, au choix). Pour pallier cet affichage capricieux, les programmeurs ont opté pour une solution des plus curieuses. Une astuce de programmation répondant au nom barbare de « Wire Frame », qui consiste à dessiner en fil de fer les contours des éléments du décor les plus lointains. Au moins, comme ça, on est sûr de ne pas s'écraser comme une m...ouche contre un gratte-ciel. Mouais, le problème c'est que, d'un point de vue esthétique, le clipping et le wire machin, ça ne le fait pas trop. Il résulte de ce mariage « technologique » un véritable fouillis graphique qui coupe littéralement toute envie de jouer.

ET POURTANT...

C'est vraiment dommage car, derrière toutes ces contrariétés d'ordre technique, il y a un vrai fond. La trame scénaristique a beau être un chouïa moins palpitante que celle de l'épisode précédent, elle n'en demeure pas moins bien ficelée. A l'inverse des jeux de tir traditionnels, on n'a pas l'impression d'enchaîner bêtement des expéditions punitives ; il existe un véritable lien entre chaque mission (30 au total, allant de l'interception à la filature en passant par l'escorte). L'autre atout de



G-Police 2 réside dans l'aspect non linéaire des objectifs. En cours d'opération, il arrive souvent que vos supérieurs vous contactent pour changer les ordres de mission. Ça met un peu la pression. Autre « plus » appréciable, ce nouvel opus joue à fond la carte de la variété en mettant à votre disposition de nouveaux moyens de destruction. Non seulement vous aurez accès à 10 nouvelles armes mais vous pourrez piloter 4 véhicules en plus de l'hélico de base : un avion anti-tank, une voiture blindée, un poulet mécanique inspiré du robot ED 209 de Robocop et, pour finir, un vaisseau spatial pour les phases se déroulant dans l'espace. Enfin, les développeurs ont amélioré de manière significative le contrôle du Havoc. Les commandes sont nettement moins sensibles, la sélection des armes ne nécessite plus de combinaisons de touches « acrobatiques » et il est dorénavant possible d'effectuer des mouvements latéraux. Malgré ces quelques points positifs, comme nous le disions plus haut, les faiblesses du moteur 3D sont si grossières qu'on en perd toute motivation.

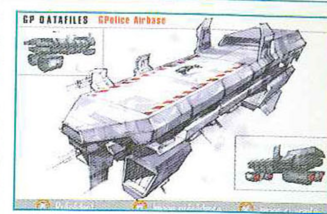


Un robot à 2 pattes qui n'est pas sans rappeler ED209.



CADEAUX BONUS

En vous baladant dans les menus de G-Police 2, vous découvrirez une petite base de données à la sauce nippone. Au fur et à mesure de vos succès, vous pourrez avoir accès à une bibliothèque d'illustrations en haute résolution (on dénombre une bonne petite centaine de croquis plus ou moins intéressants) et à quinze missions bonus (pour la plupart des épreuves d'habilité sans grand intérêt). Vous pourrez également écouter librement les musiques du jeu (8 morceaux de techno ambiant plutôt réussis) et, bien sûr, revoir les splendides cinématiques en images de synthèse qui ponctuent votre aventure (9 films en plus de l'intro, pas mal).





Des scènes à la Colony Wars peu convaincantes.

DES PROBLEMES D'AFFICHAGE INSUPPORTABLES



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans invétérés du premier volet... à la rigueur.

G-POLICE 2 - 349 F Memory card · Compatible analogique

DESIGN — **5** — Graphiquement, cette suite reste trop proche du premier volet. Terne et grossier.

MUSIQUE ET SON — **6** — De l'indus en guise de zik et des doublages monocordes. Bruitages classiques.

DURÉE DE VIE — **6** — Si les problèmes d'affichage ne vous découragent pas, il y a de quoi se défouler.

ORIGINALITÉ — **5** — On peut, cette fois, piloter 5 types de véhicules. C'est la principale nouveauté.

JOUABILITÉ — **5** — Les commandes sont moins sensibles mais le clipping est vraiment gênant.

TECHNIQUE — **5** — Le clipping est mal géré ; en contrepartie, l'animation est relativement fluide.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **5** — G-Police 2 a beau proposer 30 missions, quelques rebondissements scénaristiques bien pensés et un arsenal spectaculaire, les problèmes d'affichage sont franchement décourageants. Les défaillances techniques auront eu raison de l'intérêt et du plaisir de jeu.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE COLONY WARS VENGANCE

Par Grégory Szriftgiser

Dans le genre des petits jeux sympas, au principe original, Rat Attack s'en sort honorablement. L'humour, la réalisation et le principe sont à son avantage, mais ne vous y trompez pas : il est réservé aux bons joueurs !



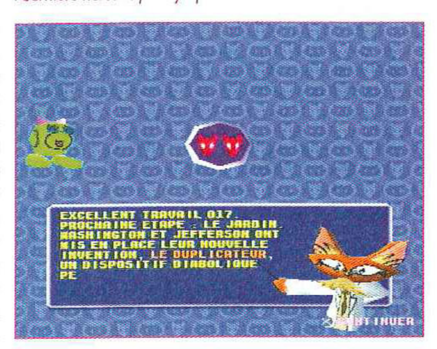
Sorti un peu de nulle part, Rat Attack est un puzzle game comme on n'en fait plus ou presque plus. De prime abord, il s'agit d'un titre pour les plus jeunes, mais, pour plusieurs raisons, il se révèle finalement difficile à maîtriser. Parlons tout d'abord du principe. Comme je le disais à l'instant, c'est un puzzle game : un jeu entièrement fondé sur une idée de base très simple et agencé en une succession de niveaux qui vont en se corsant. L'ensemble nécessite rapidité, coordination et attention. C'est une des raisons principales qui le rendent peu accessible aux jeunes joueurs, qui peineront vite dans les niveaux avancés. Bref, ce principe simple tient de la bonne vieille rivalité entre les rats et les chats. Heureusement, vous êtes du côté des chats...

MIAAOW

Les chats sont donc les gentils (on joue toujours les gentils, dans les jeux) et les rats les méchants. Et que font les méchants ? Ils tentent de conquérir le monde. Deux rats se sont donc lancés dans l'invasion de l'univers, lâchant des légions de leurs frangins partout dans la cuisine. Et dans le jardin, le salon, etc. Autant de salles que vous devrez nettoyer. Vous commencez votre mission en choisissant votre agent : le siamois, le ninja, la pin-up ou un des autres chats disponibles. Chacun dispose de trois caractéristiques : la vitesse, la taille du lasso et la force de ses coups de queue. Ce sont ces trois attributs qui régissent la façon dont vous allez vous débarrasser des rats.



Si les rats passent sur ce pad orné d'une tête verte sur un fond jaune et noir, ils deviendront des rats mutants. Ces derniers ne sont pas sympas...



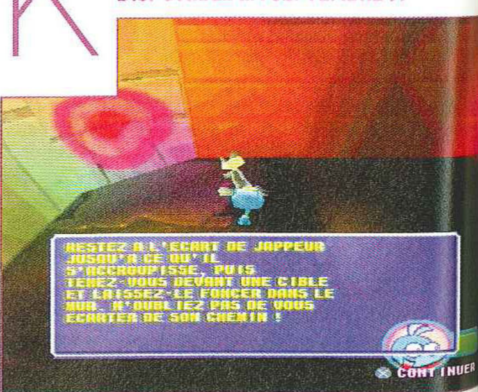
RAT ATTACK

EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99



Le lasso est l'outil principal : il vous sert à emprisonner les rongeurs. Une fois ces derniers attrapés, il vous faut aller sur le destructeur de rats. C'est une dalle facilement reconnaissable. La vitesse du chat permet d'éviter plus facilement les rats, qui vous enlèvent une de vos neuf vies (normal) par simple contact, mais aussi des éléments de décors assez nocifs. Enfin, la force des coups de queue détermine le temps que dure le K.-O. des rats que vous frappez. Les frapper est d'ailleurs un excellent moyen de jouer : ainsi immobilisés, ils sont plus simples à piéger avec le lasso. Bref, des mécaniques de base simples. Mais le reste se complique très vite.





Pour vaincre les boss, il faut comme toujours trouver l'astuce. Mais celle-ci vous est livrée dès que vous êtes touché.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	PUZZLE GAME
EDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	PURE ENTERTAINMENT (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE	ON COMMENCE À SE FAIRE

VARIATIONS

Tout le sel du jeu repose sur les nombreuses variantes qu'ont élaborées les concepteurs. Par exemple, le destructeur de rats peut être en mouvement. Une tondeuse à gazon peut se révéler dangereuse dans le jardin. Mais plus encore, des éléments nouveaux viennent compliquer l'ensemble, au fur et à mesure. Ils sont introduits, expliqués, mais, pour en mesurer l'importance, pas de secret, il faut jouer. Le doubleur de rats, com-







malus divers, qui « pimentent », comme on dit, le challenge. Certains sont véritablement retors : prenons l'exemple des coffres. Vous trouverez assez vite des coffres portant des numéros. Certains contiennent un bonus, d'autres un malus. Les chiffres changent suivant le nombre de rats que vous avez capturés : vous en capturez 2, le chiffre baisse de 2. Quand il affiche zéro et que vous détruisez les rats capturés, il s'ouvre, libérant l'effet contenu. Du coup, s'il y en a un bon et un mauvais, avec deux chiffres différents, il faut faire attention à ne pas ouvrir le coffre qui vous pénalisera. Ainsi va la mécanique du jeu, de niveau en niveau. Tous ces éléments sont introduits au joueur très vite : un nouvel élément par niveau. Ils sont organisés par thème : la maison, le jardin, etc. Chaque thème compte moins d'une dizaine de niveaux, plus un boss à vaincre. En tout et pour tout, vu le nombre de thèmes, cela vous occupera pas mal de temps avant d'en finir.

COTÉ FAMILLE

Le mode normal vous permettra de débloquer deux super chats. Des personnages plus puissants, pour refaire le jeu dans de meilleures conditions. Mais, à part ça, rien de plus, si ce n'est évidemment que vous ne pouvez jouer un thème avant d'avoir fini le précédent. Le reste se situe donc côté multi-joueurs. En effet, Rat Attack est prévu pour se jouer jusqu'à quatre simultanément, grâce au quadrupleur. Plusieurs modes de jeu sont mis à votre disposition : l'un



contre l'autre au maximum de rats capturés, en contre la montre, etc. Le principe reste cependant toujours le même : chaque joueur a une couleur de rats attribuée, et doit faire avec. Cependant, il peut aussi capturer ceux de ses adversaires pour, par exemple, en doubler le nombre en passant sur un duplicateur, ou faire tout un tas d'autres crasses. Des bonus spécifiques à ce mode ajoutent encore du piment, comme celui qui permet de grandir et donc d'écraser les autres chats. Un jeu prévu pour s'expérimenter jusqu'à quatre est toujours le bienvenu ? Certes, en théorie. Mais là, l'ensemble devient très, très vite confus, plus encore qu'en mode un joueur. Du coup, avec tous les bonus et le reste, il arrive que la partie prenne fin avec un joueur gagnant qui ne s'y attendait pas du tout.

BILAN

Rat Attack est un jeu bien réalisé. Techniquement plus qu'honorable, il propose en sus un gameplay original. Seul problème majeur : il est assez confus et les niveaux deviennent très vite complexes. De plus, on ne peut sauvegarder qu'une fois un thème fini, boss compris. Si encore on avait pu le faire entre chaque niveau... Du coup, ce titre, qui semblait de prime abord bien rigolo, pourra être une sacrée prise de tête pour certains joueurs. Dommage, mais Rat Attack n'en est pas pour autant un mauvais jeu, loin de là. Si vous vous sentez l'âme d'un athlète du pixel, capable de gérer tout plein de petites choses s'agitant sur un écran, vous pourrez beaucoup vous amuser. Autrement, vous pourrez vous énerver, bien plus !



LES CHATS

Les chats, j'adore. Tous ceux du jeu sont designés avec excellence : ils sont différents, marrants, vraiment sympathiques. Après avoir fini le jeu une première fois, vous en gagnerez un nouveau, puis, si vous terminez le jeu encore une fois avec ce nouveau personnage, un dernier. Mais ceux-là, vous les découvrirez par vous-même !







UNE IDÉE ORIGINALE, TRES BIEN RÉALISÉE, MAIS DIFFICILE À APPRÉHENDER



Assommer les rats avant de les emprisonner dans le lasso est une bonne technique.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ont des yeux partout et un cerveau Pentium III 600 MHz ! Difficile de ne pas décrocher.

RAT ATTACK - 350 F ENVIRON — Memory card / Compatible analogique / Multi-joueurs / Dual Shock

DESIGN — 7 — Les chats sont vraiment réussis. L'ensemble est décliné façon cartoon et couleurs vives.

MUSIQUE ET SON — 7 — Des musiques très sympathiques, des sons bien élaborés.

DURÉE DE VIE — 7 — L'ensemble se complique très vite. Seuls les meilleurs parviendront au bout.

ORIGINALITÉ — 7 — Un concept intéressant, bourré de variations.

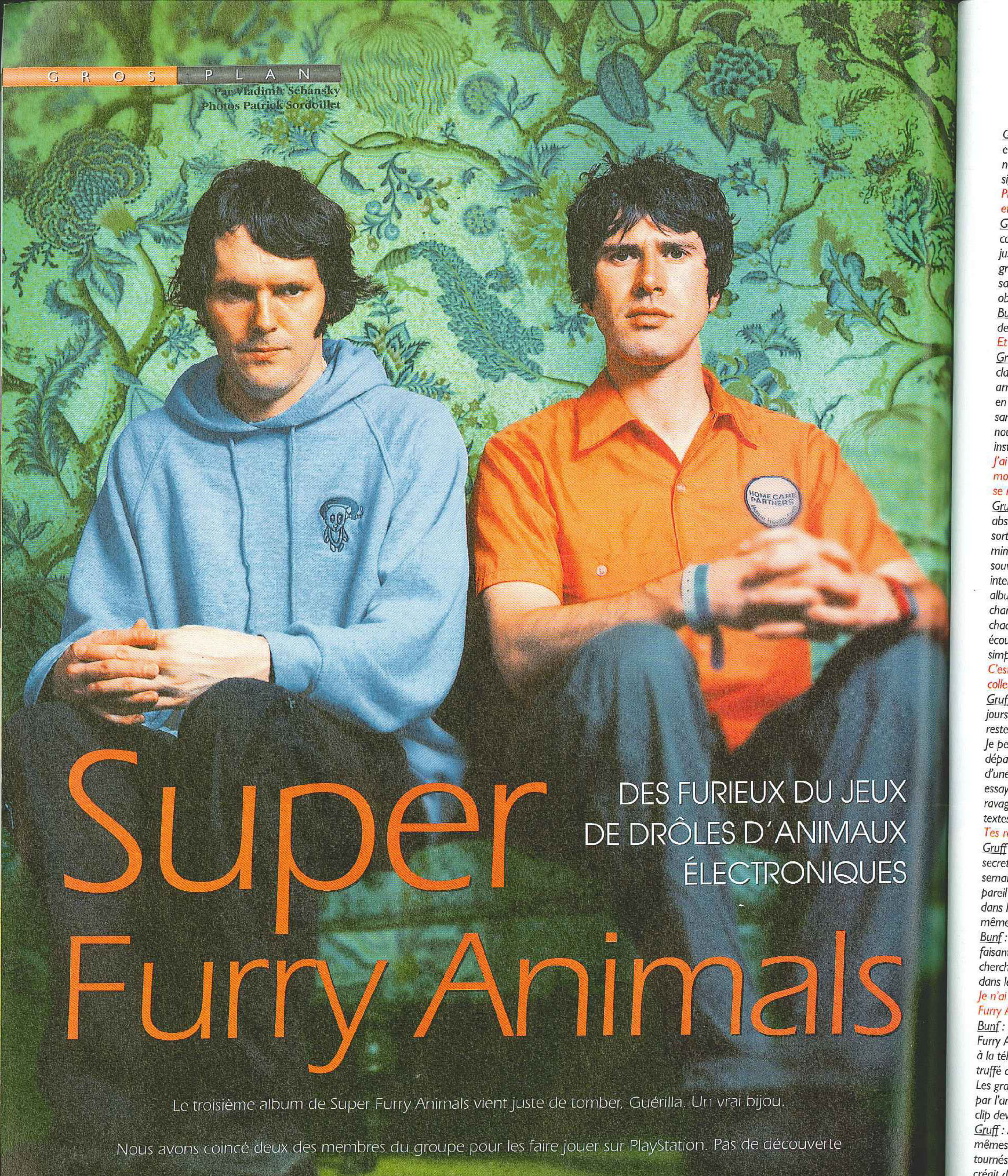
JOUABILITÉ — 5 — C'est là où le bât blesse. C'est trop rapide, très confus et difficile pour les nerfs.

TECHNIQUE — 8 — L'ensemble est en haute résolution et tourne parfaitement bien.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 6 — C'est sympa et bien construit, les variations de gameplay sont très riches. Mais seuls les joueurs les plus acharnés du paddle parviendront à comprendre ce qui se passe à l'écran, tant c'est parfois confus. Enfin, on regrettera de ne pas pouvoir sauvegarder entre les niveaux.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE LE MACRAMÉ, MAIS N'A PAS VRAIMENT D'ÉQUIVALENT VIDÉO-LUDIQUE


RE-VOLT
GRAND CONCOURS
EN MAGASIN***
SHADOW MAN
NEW
DISPONIBLE EGALEMENT SUR N64
PlayStation
UNE COURSE ENDIABLÉE DE VOITURES RADIOCOMMANDÉES. PSX/N64
***Concours REVOLT et SHADOW MAN, règlement disponible en magasins
DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER
DISPONIBLE EGALEMENT SUR N64
NEW
DANS L'OMBRE DES TÉNÈBRES, PROTÉGEZ LE MONDE DES VIVANTS. PSX/N64
DUAL PACK
console +1 manette analogique vibrante
790F
OFFRE(1) EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE
DUAL SHOCK
NEW
PlayStation
Lorsqu'on laisse de turbulents jeunes écoliers s'adonner à la folie du kart, mieux vaut ne pas traîner sur la piste !!! PSX
TOP
PlayStation
REDÉCOUVREZ CE HIT EN VERSION PLATINUM
NEW
PlayStation
Vous incarnez l'agent Craig Willmore et vous aidez les agents Fox Mulder et Danna Scully à mener leur dernière affaire non classée. PSX
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE
PlayStation
STAR WARS EPISODE I
LA MENACE FANTÔME
CONCOURS EXCLUSIF
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :



Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet

Super Furry Animals

DES FURIEUX DU JEUX DE DRÔLES D'ANIMAUX ÉLECTRONIQUES

Le troisième album de Super Furry Animals vient juste de tomber, Guérilla. Un vrai bijou.

Nous avons coincé deux des membres du groupe pour les faire jouer sur PlayStation. Pas de découverte

Gruff : Nous avons commencé à jouer ensemble il y a environ six ans. Pendant deux ans, nous avons bricolé notre son et nos guitares, puis nous avons réussi à signer un deal et notre premier single est sorti.

PlayStation Magazine : Super Furry Animals, en studio et sur scène, est un groupe à géométrie variable…

Gruff : Nous pouvons être six sur scène pour un concert, puis deux ou trois pour le suivant et parfois jusqu'à dix en même temps. C'est toujours le même groupe. Nous avons des machines sur scène, des sampleurs et des séquenceurs, nous ne sommes pas obligés d'être tous présents en même temps.

Bunf : Mais le cœur du groupe est toujours composé des cinq mêmes personnes depuis le début.

Et pour la composition des morceaux ?

Gruff : Aujourd'hui, nous sommes plus stricts, plus classiques, pour la composition des morceaux. Mais il arrive que, comme sur scène, tout le monde s'y mette en même temps. Il n'y a pas de barrière. Nous ne samplons pas les autres groupes ou musiciens, mais nous essayons le collage et la chimie avec nos propres instruments.

J'ai entendu dire que vous aviez une vingtaine de morceaux en sortie de studio. Comment choisir ceux qui se retrouveront sur l'album proprement dit ?

Gruff : Beaucoup de groupes semblent penser qu'il faut absolument remplir le CD au maximum pour pouvoir sortir un album, qu'il ne doit plus rester une seule minute de libre sur le disque. Du coup, on se retrouve souvent avec des morceaux de 10 minutes, interminables, où rien ne se passe. Pour ce dernier album, nous avons enregistré beaucoup plus de chansons qu'il n'y en a sur le disque. Nous avons mixé chaque titre. Tous les membres du groupe les ont écoutés, et nous avons choisi les meilleurs. Tout simplement. Sans nous soucier de la durée de l'album.

C'est toi qui écrit les textes ou c'est aussi un travail collectif ?

Gruff : L'écriture des textes est une discipline de tous les jours. C'est effectivement le seul aspect du groupe qui reste très personnel. J'écris encore seul, dans mon coin. Je peux écrire en partant de n'importe quel point de départ, de la tasse de café sur cette table, d'un film ou d'une conversation que j'ai eue avec quelqu'un. Nous essayons de ne pas sombrer dans cette maladie qui ravage le rock : la paresse de l'écriture, faire passer les textes au second plan, feindre les rimes.

Tes rapports au jeu vidéo ?

Gruff : Dans les jeux vidéo, il y a souvent des passages secrets, des indices cachés qu'on découvre après des semaines de pratique. Nous avons essayé de faire pareil avec notre album, il y a des choses à découvrir dans les paroles de la pochette et dans le disque lui-même.

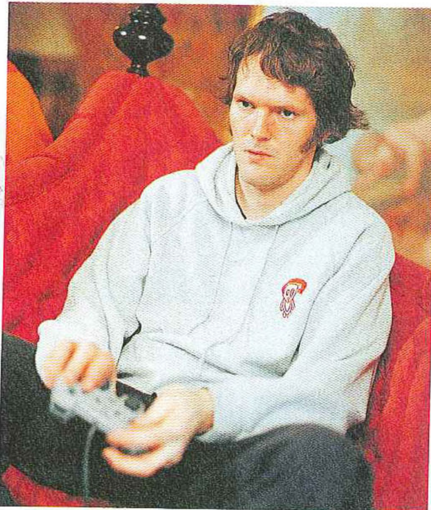
Bunf : Certains auditeurs l'écouteront d'une traite, en faisant autre chose en même temps, d'autres chercheront à trouver les indices et les astuces planqués dans les chansons, les liens entre les titres.

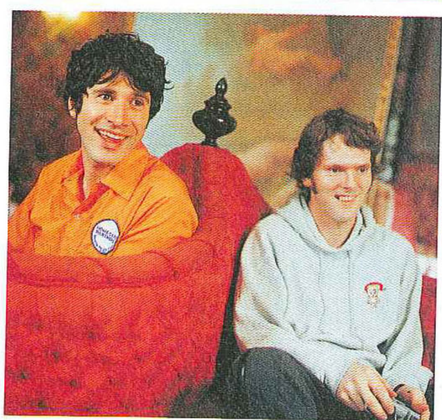
Je n'ai jamais vu de clip tiré d'une chanson de Super Furry Animals.

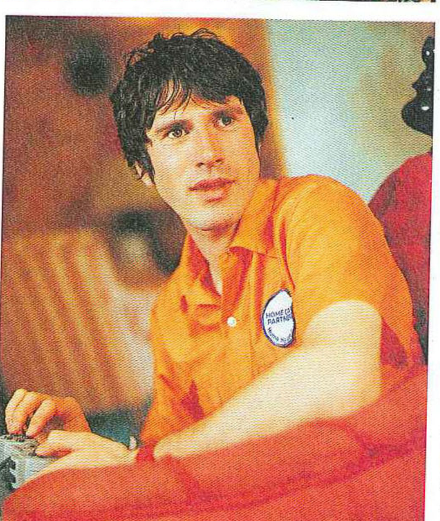
Bunf : Nous avons réalisé beaucoup de clips Super Furry Animals. Malheureusement, ils ne passent jamais à la télévision. Nous venons de terminer le dernier, il est truffé d'images composées et animées sur ordinateur. Les graphistes ont bossé à partir de personnages créés par l'artiste qui a réalisé notre pochette. Cette fois, le clip devrait être réellement diffusé.

Gruff : Au début, nous réalisions nos pochettes nous-mêmes : de vraies merdes. Nous nous sommes donc tournés vers Pete, un artiste de Cardiff qui, à l'époque, créait des B.D., des flyers, qui designait des skate-boards et des affiches…

« Même quand nous ne nous déplaçons que pour trois jours, nous emmenons une PlayStation dans nos bagages. »







Quand Actua Soccer 2 est sorti, le nom de Super Furry Animals a été mentionné...

Gruff : Il y a un cheat mode dans Actua Soccer 2 qui permet de jouer avec les membres du groupe, l'équipe Super Furry Animals. Comme nous ne sommes pas 22, nous avons ajouté des personnes célèbres à notre équipe, comme Che Guevarra, qui joue à l'arrière. Nous avons envoyé la liste à l'éditeur, mais il l'a perdue. Du coup, il a ajouté n'importe qui… Staline, Gengis Khan, que des personnages vraiment atroces. Ça nous a énervé.

Vous jouez beaucoup aux jeux vidéo ?

Gruff : Même quand nous ne nous déplaçons que pour trois jours, nous emmenons une PlayStation dans nos bagages.

Bunf : Nous sommes plusieurs membres du groupe à en posséder une. Le meilleur joueur de nous tous c'est le clavier, le gars aux synthés.

Gruff : Je suis le plus mauvais.

Quel est le jeu préféré du groupe ?

Gruff : Worms. Worms, c'est le nouveau jeu d'échecs ! C'est le Beach Boys des jeux ! Quand nous sommes en tournée, nous installons une télé et une PlayStation dans le bus et nous jouons à Worms pendant des semaines. (Bunf se met à imiter les onomatopées des Worms)

Bunf : Nous commençons un championnat de Worms, en début de tournée.

Gruff : Nous nous transformons peu à peu en Worms.

Bunf : Si quelqu'un vient nous ennuyer, dans les coulisses, pour nous faire monter sur scène pendant qu'on joue à Worms : on le tue avec un rocher.

Gruff : Je pense que nous allons faire exploser des moutons sur scène, maintenant.

Bunf : Nous organisons des tournois avec tous les jeux qui nous passent entre les mains.

Gruff : Le tournoi est organisé en fonction de la durée de la tournée. Un tournoi de Worms, une coupe du monde avec FIFA 98…

Bunf : Ils refusent de participer à un tournoi de Cricket sur PlayStation. Alors j'y joue seul, chez moi. Je joue en temps réel, je commence à 10 heures du matin. A 13h30, je fais une pause pour manger, comme dans les vrais matchs, puis je reviens jouer l'après-midi. Ma copine rentre du travail à 18h00, c'est parfait, les parties de Cricket se terminent à 18h00. Pendant les vacances, je fais ça chaque jour.

Gruff : Nous ne jouons pas à ce genre de jeux d'asociaux, pendant les tournées…

Bunf : Nous jouons aussi à WipEout. C'est un classique. J'ai hâte de jouer à Wipeout 3.

D'autres jeux ont marqué l'histoire de Super Furry Animals ?

Gruff : Pendant l'enregistrement du premier album, nous jouions beaucoup à Mario Kart. J'avais beaucoup de route en voiture pour me rendre au studio, c'était très dangereux parce que je conduisais comme dans le jeu, en essayant de dégommer les autres voitures.

Bunf : Nous jouons aussi beaucoup à Tekken 3, évidemment. Les jeux de combat à plusieurs, c'est toujours mortel.

Vous jouiez déjà, avant la PlayStation ?

Gruff : Nous jouons depuis toujours, j'ai commencé avec un ZX81 au tout début des années 80, je jouais à une simulation de management de foot. C'était une autre époque.

Par Edouard Duchamp



Shinji Mikami

ÉLEVEUR DE ZOMBIS

Monsieur Mikami est un personnage connu. Très connu. A lui seul, il a fait trembler plus de 9 millions de joueurs avec sa saga Resident Evil, et semble ne pas vouloir s'arrêter en si bon chemin avec Dino Crisis, qu'il nous a dévoilé dans ses studios, à Osaka. Pourtant, son nom, et son visage plus encore, restent dans l'ombre. Curieusement. L'occasion pour PlayStation Mag. de faire la lumière.

La PlayStation 2, c'est une machine dont on n'a pas encore besoin à notre époque

Au Japon, il est deux villes qui, à l'instar de Paris et Marseille, sont des rivales dans un bon esprit de compétition : il s'agit de Tokyo, la capitale, et Osaka, une importante ville commerçante. C'est dans cette dernière que se trouvent les principaux studios de développement de Capcom. L'éditeur géant japonais a bâti sa fortune sur des titres aussi prestigieux et mondialement connus que Street Fighter, Final Fight, Strider, ou encore Resident Evil. Capcom, qui en plus de dix années d'existence, a toujours connu le succès, a multiplié les hits et est toujours parvenu à tenir le haut du pavé en matière de jeux d'action, que ce soit en arcade ou sur les machines de jeu de salon. En ce moment, chez Capcom, c'est le branle-bas de combat. En effet, on aborde la période de la fin de l'année avec beaucoup de sérieux. Resident Evil sur Game Boy, sur Nintendo, sur Dreamcast, Onimusha et Resident Evil 3 sur PlayStation, les titres majeurs de l'éditeur sont légion, et tous devront se faire une place à Noël. Le bâtiment de l'éditeur, immense, regroupe la crème des programmeurs japonais, tous dévoués à une seule cause : celle du jeu. C'est dans ces laboratoires du loisir que nous avons rencontré Shinji Mikami, l'homme qui est à l'origine de la saga Resident Evil et Dino Crisis. Au premier abord, le bureau étonne. Entièrement rempli de jouets Star Wars, Spawn, et autres figurines tirées de films à succès, il fait penser à l'arrière boutique d'un magasin de jouets, que l'on dévore avec des yeux qui nous ont fait défaut depuis tant d'années. Dans le fond de la salle, un énorme storm trooper, de la Guerre des Etoiles, garde l'entrée. Puis, après quelques minutes d'attente, Shinji Mikami nous fait enfin l'honneur de sa présence. On a toujours du mal à s'imaginer ce que pourrait être un maître de l'épouvante, surtout depuis que l'on connaît l'apparente bonhomie d'un Hitchkock.

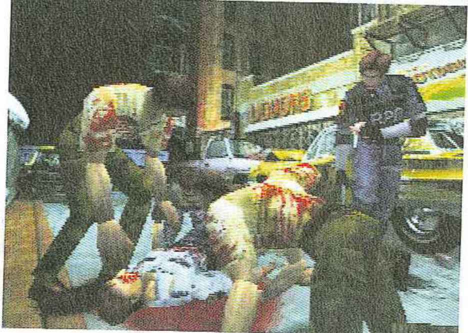
L'ENFANT ET LES SORTILEGES

Shinji Mikami est comme un grand enfant qui n'hésite pas à se faire plaisir et qui, surtout, ne fait pas semblant. Débonnaire, plaisantin, il sait détendre l'atmosphère, ce qui est assez primordial lorsque l'on connaît l'aura de célébrité qui entoure le personnage. Entré à Capcom au début des années 90 « car à l'époque, c'était plutôt facile », nous précise-t-il, il réalisera deux jeux en rapport avec les personnages de Disney, à savoir « Aladdin » et « Goof Troop » sur Super Nintendo. A cette époque, Capcom profitait de son contrat d'exclusivité avec Walt Disney Japon. Pourtant, Shinji Mikami n'était pas satisfait par ce travail. Certes, créer des jeux est sa passion, mais il souhaitait produire un titre plus en adéquation avec ses propres goûts. Et lorsqu'on connaît ses goûts, on peut effectivement s'attendre à des jeux aux antipodes des univers de Disney.

ACTION ET EXOTISME

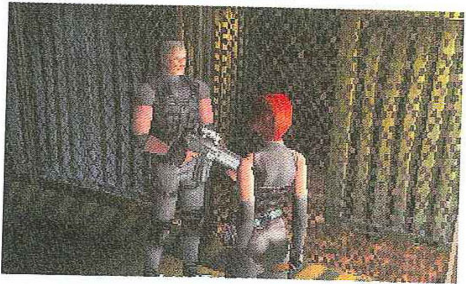
Autour de son cou, un téléphone portable dernier cri, que l'on peut programmer à loisir pour avoir la sonnerie de son choix. Celle de monsieur Mikami ? Le thème du « Jeu de la Mort » suivi du célèbre « ouataa » de Bruce Lee. Le ton est donné dès les premières minutes de notre entretien : Shinji Mikami est quelqu'un qui ne se prend pas au sérieux. Fan absolu de films d'action, il affectionne particulièrement les productions avec Wesley Snipes et les comédies kung fu, et ne supporte pas les histoires d'amour. Pas de surprises de ce côté-là, il faut que ça bouge, que ça courre, comme dans Dino Crisis ou Resident Evil. On ne s'attarde pas, on court pour sauver sa peau ! Il repense aussi avec émotion, lorsque l'on reparle des séries de notre enfance, au géant Ultraman, cet extra-terrestre japonais populaire en costume rouge qui combattait des monstres de plusieurs dizaines de mètres de haut. Côté musique, c'est plutôt le style classique qui a les faveurs de Monsieur Mikami. Hétéroclyte, le créateur de Resident Evil l'est. Et lorsqu'on l'interroge sur ses hobbies, il réfléchit quelques secondes avant de lâcher dans un soupir : « Oh, j'en ai tellement. Peut-être les montres ? Je suis un peu écœuré des G-Shock, mais je continue à collectionner les montres. D'ailleurs, si l'un de vos lecteurs en France pouvait m'offrir une montre Bréguet, j'en serais ravi ! ». L'appel est lancé, Monsieur Mikami.

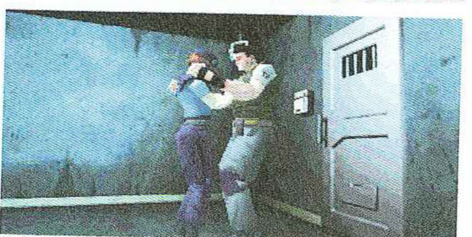
Disponible depuis le mois de juillet dernier au Japon, Dino Crisis lui aura pris deux ans et sept mois de sa vie. Deux ans et sept mois durant lesquels il peaufinera son nouveau concept d'aventure-fuite face à des dinosaures. Ce dernier connaît un grand succès actuellement. Mikami san reste jeune. Malicieux, ayant la répartie facile, il admet volontiers que jouer avec les nerfs du joueur est un sacré passe-temps. Il prend un malin plaisir à créer des situations, des environnements, bref, des jeux propres à surprendre, à faire sursauter, et à impressionner le joueur. Grand manipulateur d'émotions, Shinji Mikami est devenu, en quelques années, un personnage incontournable du milieu des jeux vidéo.



Resident Evil 2, un jeu au succès colossal sans commune mesure avec le premier volet dans le monde, mais moins populaire que le premier dans le cœur de Mikami.







Tout a commencé avec Resident Evil…

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Pourtant, Mikami, s'il est connu en solo, travaille avec une équipe qu'il sait entourer et diriger. Au Japon comme ailleurs, les ordres doivent être clairs et compris, si l'on veut un résultat escompté. On retrouve donc aux commandes de Dino Crisis le staff gagnant de Resident Evil 2. A savoir Shu Takumi, le scénariste original. Aux dialogues, c'est un certain Kawamura, qui s'occupe actuellement du scénario de Resident Evil 3, que l'on retrouve. Avec 33 autres personnes, ils représentent le groupe Mikami, les faiseurs de miracles sur PlayStation, comme on aurait pu les appeler. Deux millions d'unitées vendues le jour de la sortie de Resident Evil 2 au Japon. Une performance quasi historique. Un succès qui permettra à Shinji Mikami de bénéficier d'une promotion : de développeur il passe producteur sur Dino Crisis. Pour la première fois, il maîtrisera tout du début à la fin. Pour notre plus grand plaisir…

L'INTERVIEW

Playstation Magazine : Lorsque l'on voit Dino Crisis, on se dit que vous avez pensé à tout. Pourtant, y a t-il quelque chose que vous auriez voulu intégrer au jeu et que vous n'avez pas pu, faute de puissance ?
Shinji Mikami : Oui, une petite chose que j'aurais beaucoup voulu intégrer : j'aurais, en fait, voulu que les dinosaures puissent se repérer à l'odeur du sang, une fois que le joueur aurait été blessé, mais cela n'était pas possible.

A réaliser, quel est le mieux : Resident Evil ou Dino Crisis ?
Le jeu sur lequel j'ai pris le plus de plaisir à travailler a été Bio Hazard (Resident Evil 1 NDLR), puis Dino Crisis. Bio Hazard 2, lui, a été moins intéressant à développer, car ce sont des choses nouvelles que j'aime faire. Tous les concepts nouveaux que j'avais développés pour Bio Hazard 1 n'ont été que repris dans Bio Hazard 2, qui ne présente que peu d'innovations. Et pour Dino Crisis, le développement du jeu était intéressant car j'y participais non plus en tant que développeur mais producteur. Cela dit, je préfère le poste de développeur, on est plus dans l'action.

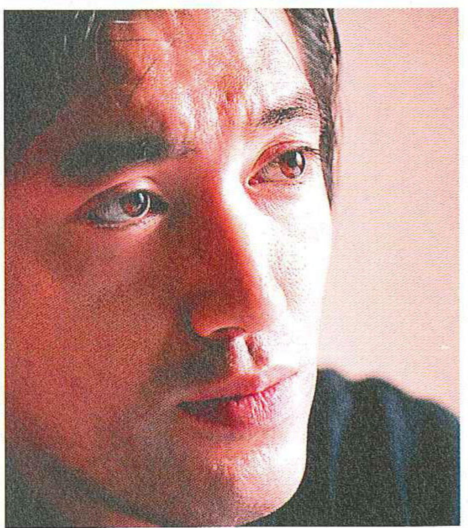
Quel genre de jeu souhaitez-vous réellement faire ?
Un jeu dans lequel on pourrait devenir Bruce Willis. Un jeu d'action ultra-cinéma, avec un grand nombre d'actions possibles. Un « action-hero » extrêmement classe dans un jeu qui serait aussi rapide que « Piège de Crystal » ou « Blade ». Je voudrais faire un jeu aussi classe que ces films.

Votre opinion sur la PlayStation 2 ?
Ce qui nous a été montré jusqu'à présent est magnifique et extrêmement puissant. Mais en matière de jeu, c'est une machine dont on n'a pas encore besoin à notre époque. Les jeux sont beaucoup plus beaux mais pas forcément plus intéressants et, à mon avis, les autres plates-formes de développement sont amplement suffisantes.

La PlayStation toujours au top ?
Je souhaite travailler sur la première PlayStation le plus longtemps possible. Les joueurs réclament de plus en plus de jeux impressionnants graphiquement, mais ils réclament des jeux avant tout. Si les jeux étaient trop beaux, on ne ferait plus la différence avec le cinéma. Il faut que cela reste du jeu tout de même. Je préfère utiliser la technique pour mettre en valeur de nouveaux concepts. Je ne souhaite pas éduquer le public de manière à ce qu'il s'intéresse plus aux images qu'à la profondeur du jeu. C'est pour cela que je pense que la PlayStation 2 est arrivée trop tôt. Pour tout vous dire, la PlayStation 2 ne m'excite pas trop.

Des influences pour vos jeux ?
Bien sûr ! Très jeune, j'aimais beaucoup le cinéma et je m'y rendais très souvent. A l'époque où j'allais encore au cours primaire, j'avais été très







La force de Dino Crisis est de surprendre perpétuellement le joueur.



Dents de la Mer, La Nuit des Morts Vivants. Tous ces films m'ont beaucoup marqué.

Vous repensez à ces films en créant vos jeux ?
Je ne sais pas moi-même comment je crée des jeux vidéo (rires). Je pense à un jeu auquel j'aimerais jouer. Ensuite, j'en coupe tout ce qui n'a pas l'air amusant, puis je le repense pour coller aux exigences du marché.

Mikami producteur mais Mikami joueur ?
Un joueur passionné. Je joue à tout ce qui sort, mais jamais plus de 10 minutes. Il y a vraiment très peu de titres qui retiennent mon attention plus longtemps. Le dernier à m'avoir vraiment accroché est DragonQuest Monsters sur Game Boy (Dragon Quest 7, lui, est prévu pour la fin de l'année au Japon sur PlayStation NDLR) et sinon, Zelda 64. Un jeu comme celui-là, qui aura eu le mérite de m'accrocher, je pourrais y jouer des journées entières.

Hormis continuer sur la voie survival/horreur, d'autres projets ?
Il y a un très grand nombre de jeux que je souhaiterais faire, mais je ne peux pas tout interrompre sur Dino Crisis et Resident Evil, qui sont deux grosses machines en pleine course, pour faire autre chose.

Prisonnier d'un genre ?
Oui ! On me demande toujours de faire des suites à mes jeux, à cause de leur succès. Capcom ne me force pas vraiment à ne faire que ça, mais faire ne serait-ce qu'une suite qui dépasse l'original en qualité prend beaucoup de temps. J'ai actuellement 4 projets en cours, dont 2 en rapport avec Bio Hazard.

Avec 6 nouveaux Bio Hazard en route, vous n'avez pas peur que cette série s'essouffle ?
Exactement ! Mais c'est la politique du directeur de la maison. C'est bien le style Okamoto, ça, le style Okamoto ! (rires) « It's not my style ! » (rires).

Un jeu dont vous auriez aimé être le créateur ?
Un jeu que j'aurais voulu faire : Tokimeki Memorial (rires).
(Tokimeki Memorial est un jeu d'aventure où l'on incarne un écolier. Il faut gérer son emploi du temps et draguer des filles NDLR)

Vraiment ?
Non, je plaisante, je hais ce genre de jeux. Le jeu que j'aurais voulu avoir créé se nomme Dokodemo Issyo. (Un jeu spécialement conçu pour la Pocket Station, la nouvelle Memory Card avec un écran intégré sortie uniquement au Japon NDLR) Quand je l'ai vu, je me suis dit : « bon sang, j'aurais dû y penser ! » (rires). C'est un style de jeu incroyablement original, difficile à imaginer, à produire et à commercialiser dans le milieu du jeu vidéo, car c'est tellement original que le simple fait de le développer est long et risqué. En gros, le jeu met en scène un petit personnage qui vit dans la Pocket Station, dans laquelle on rentre des mots que le petit personnage apprend. Et, par la suite, il comprend mes mots et les ré-emploie pour que l'on aie une « vraie » conversation. C'est un concept excellent et très bien pensé. Sinon, quand j'étais plus jeune, je rêvais de faire des jeux

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX

Quake II











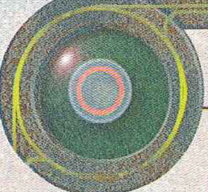
Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 PSNEWS

2,29 F/mn

Versions Longues

C'est la fin des vacances mais le retour en force des versions longues ! Il semblerait que la pénurie ne soit plus de mise ce mois-ci, puisque nous retrouvons une profusion de trucs et astuces pour vos jeux favoris. De Croc 2 à V-Rally 2 en passant par Driver, la rentrée ne sera pas si morose, après tout...



Running Wild

Difficulté medium

Sur l'écran des difficultés, faites ▲, ■, R1, L2, L2, ▲.



Difficulté hard

Sur l'écran des difficultés, faites L2, ▼, L1, R1.



USE INSTANT REPLAY TO SEE YOUR COOL MOVES
START RACE
RACE MODE : CHALLENGE
DIFFICULTY : EXPERT
LAPS : 3
CONTROLS...

Jouer avec Blizzaro

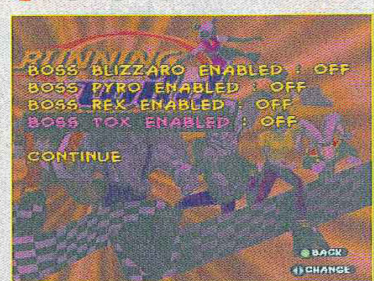
Dans l'écran Secret Option, faites ▲, ▼, L1, ●, ●, R1, R2, L1.



Sélectionnez l'option Secret Option.

Jouer avec Tox

Dans l'écran Secret Option, faites ●, ▲, ■, ●, ■, R1, L1.



Jouer avec Kostra

Dans l'écran Secret Option, faites ▲, ▲, ■, L2, R2, L2, R2, ▼.

Difficulté expert

Sur l'écran des difficultés, faites



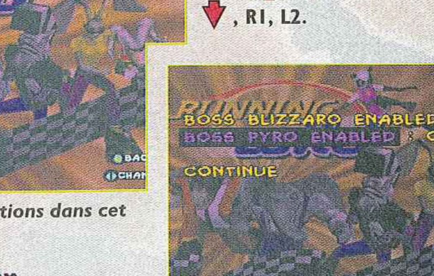
Faites les manipulations dans cet écran.

Jouer avec Rex

Dans l'écran Secret Option, faites L2, R2, R1, ▲, ■, R2.

Jouer avec Pyro

Dans l'écran Secret Option, faites ▲, ▼, ●, ▼, L2, ▼, R1, L2.



BOSS BLIZZARO ENABLED : OFF
BOSS PYRO ENABLED : OFF
BOSS REX ENABLED : OFF
BOSS TOX ENABLED : OFF
BOSS KOSTRA ENABLED : OFF
CONTINUE

Jouer avec Lunarr

Dans l'écran Secret Option, faites ▼, ▼, L1, ▲, ■, R2.

BOSS PYRO ENABLED : OFF
BOSS REX ENABLED : OFF
BOSS TOX ENABLED : OFF
BOSS KOSTRA ENABLED : OFF
BOSS LUNARR ENABLED : OFF
CONTINUE

Tou...
Pend...
curs...
L1 + ...
l'arti...

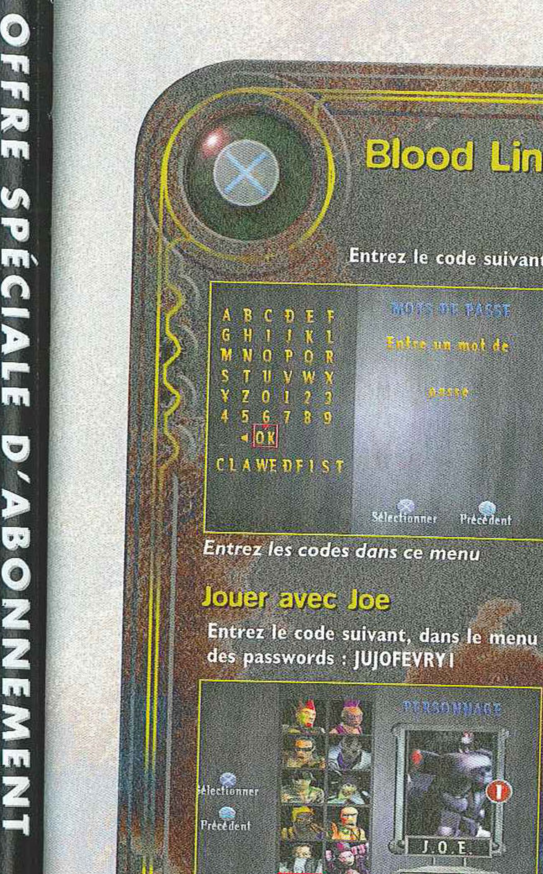




Blood Lines

Jouer avec Annor

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : CLAWEDFIST



Entrez les codes dans ce menu



Jouer avec Daria

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DOMINATION

Jouer avec Joe

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : JUJOFEVRY1



Jouer avec Jon

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : UNMASKED



Galerie d'images

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : LEONARDO



Mode voix

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : TONGUEBATH

Mode expert

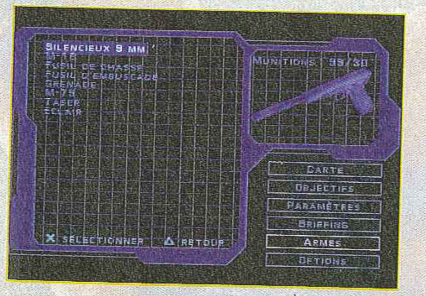
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : SKUPASTYLE



Syphon Filter

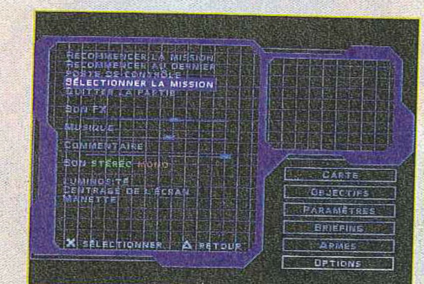
Toutes les armes et les munitions

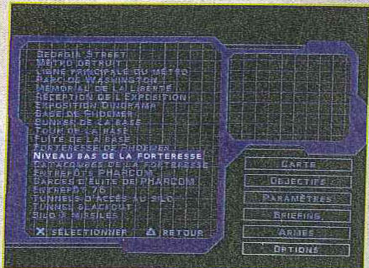
Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Armes. Maintenez les touches Select + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕ pour faire apparaître l'artillerie.



Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Sélectionner la Mission. Maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ + ✕ pour faire apparaître l'écran de sélection des stages.





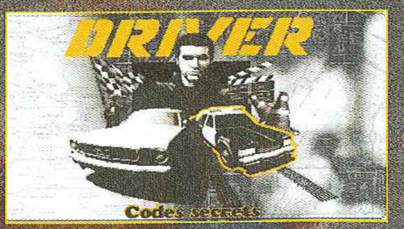
Cet écran se trouve dans le menu des options.

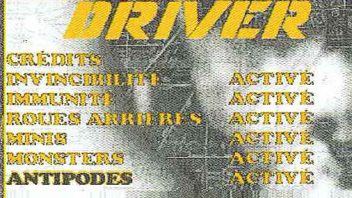
Versions Longues

Driver

Cheat mode

Effectuez les manipulations suivantes, sur l'écran des menus généraux selon l'astuce que vous désirez enclencher. Allez ensuite dans le menu « Cheats », puis activez-les.





Ecran retourné

Faites rapidement R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Voir les crédits

Faites rapidement L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Invincibilité

Faites rapidement L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Pas de police

Faites rapidement L1, L2, R1 quatre fois, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Direction sur les roues arrière

Faites rapidement R1 trois fois, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

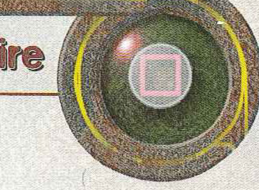
Petites voitures

Faites rapidement R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 trois fois.

Suspension exagérée

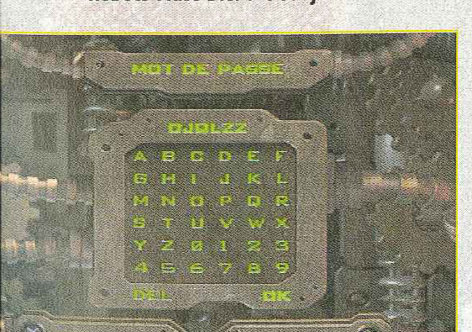
Faites rapidement R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

KKND : Krossfire



Les codes des niveaux

The Guns of Navaho : HHQQQ4
The Spiders Lair : HUQQQI
The Seven Samurai : HDQQQS
The Rabbit Warren : HLQQQZ
The Birds : IQQQHZ
I'll be your Friend : IVQQUZ
Supply Run : IAQQGZ
Napalm Sunday : IGQHGZ
The Wall of Death : ILQHLZ
Dam It Janet : JUQFLZ
Take the Tower : JDQ6LZ
Aerial Supremacy : JCH6LZ
Operation Donut : JKU6LZ
End 2 Robots : KVG6LZ
End 2 Symmetrics : K8GLLZ
The Great Escape : DTSQSB
Hide and Seek : DUSQSI
Let's Get Technical : DBSQSS
Kamikaze Squad : DJSQSZ
Phoenix River : ESSQGZ
Impending Annihilation : ETSQUZ
Charlie don't Surf : EOSQHZ
Convoy : ENSQJZ
This Ain't Avalon : EJSHJZ
Robots Must Die! : FGSUJZ
Heavy Weapons Operation : FISGJZ
First to the Middle : F3SLJZ
Con Air/Special Delivery : FNGLJZ
Strike Three : GSULJZ
Death to the Freaks : G1HLJZ
Driving Miss Daisy : L41Q14
Gopher Hunt : L11Q11
Divide and Conquer : LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie : LZ1Q1Z
Highway to Hell : M11Q4Z
Bridges of Mad Son County : MB1QIZ
Ring a Rosie : MP1QQZ
Grapes of Wrath : M91QZZ
The Glue Lagoon : MZ1HZZ
Mutants Off-Line : N41UZZ
Walls of Jerry Co : NN1GZZ
Islands in the Stream : NF1LZZ
River Runs Through It : N94LZZ
Ground to Air : O1ILZZ
Survivors Go Home : OJQLZZ



Astérix

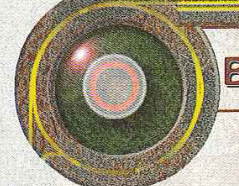


Mode triche

Sur l'écran de sélection des langages, maintenez le bouton △, puis faites ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑.

L'indication « cheat mode active » apparaîtra, pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.

Bugs Bunny : Voyage à travers le temps





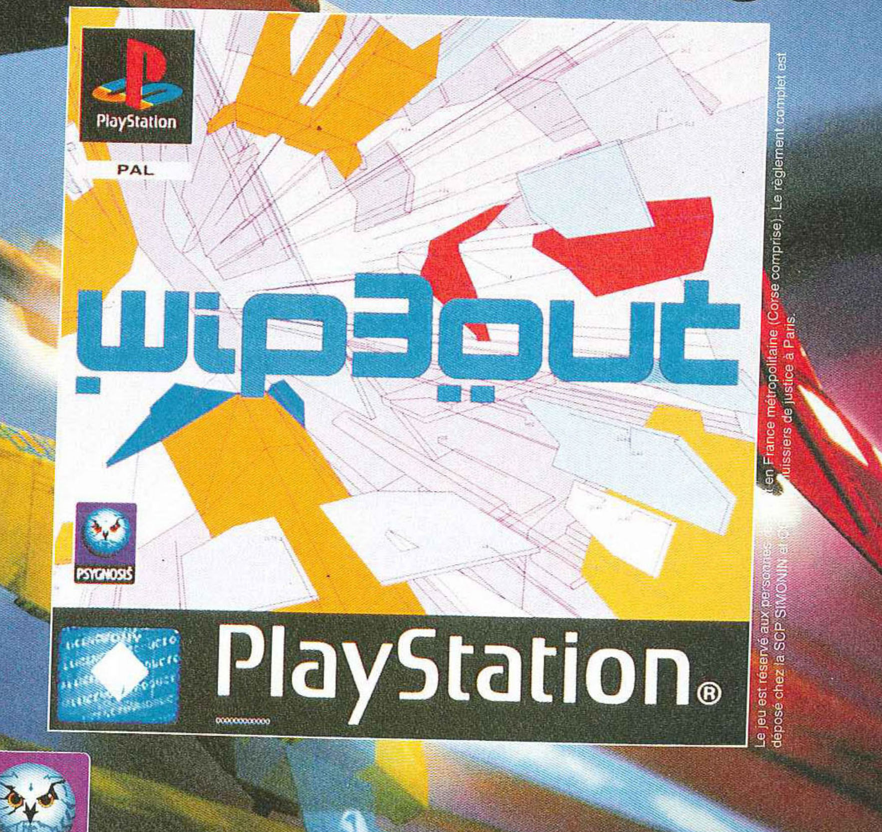
Sélection des niveaux

Sur l'écran de sélection des stages, maintenez enfoncés les boutons L2 +



CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX wip3out + DES T-SHIRTS



Le jeu est réservé aux personnes [illegible] en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et [illegible] huissiers de justice à Paris.

PSYGNOSIS

SUR LE 3615 PSNEWS

2,29 F/mn



V-Rally 2

Toutes les voitures et les trophées

Sur l'écran Game Progression, faites rapidement L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕, ✕ + Select. Un petit son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira ensuite d'aller dans les cases vides et de presser sur le bouton Croix pour faire apparaître les options.

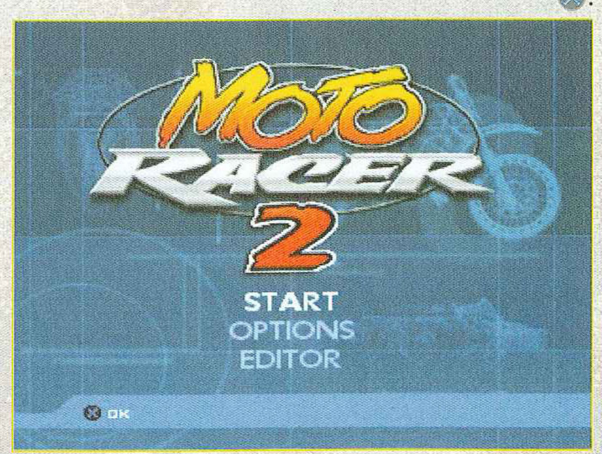
Faites les manipulations sur cet écran.

Et voilà le travail !

Moto Racer 2

Motos plus rapides

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



Sauts plus hauts

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □,



△, ✕.

Voir les crédits

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites ○, △, □, R1, L2, L1, R2, □, ○, ✕. Ensuite, commencez une partie.

Vitesse limitée à 50 km/h

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites ○, □, →, ←, L1, R1, ✕.

Created and Directed by:
Paul Cuisset
ELPHINE SOFTWARE INTERNATION

Croc 2

CROC 2
New Game
Load Game
English

Vies infinies

Sur l'écran-titre, maintenez la touche L1, puis faites ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

Reculer pour mieux sauter. Alors que notre toute belle rubrique des courts métrages est un peu légère ce mois-ci, nous comptons bien l'étoffer dans les mois à venir. Quelque chose me dit que notre « Si mauvais qu'on nous l'a pas envoyé » risque de faire son grand retour d'ici la fin d'année. Soyez aux aguets, PlayStation Mag. veille.

AIRONAUTS

Les droits de l'homme sont bafoués ! Dans un futur improbable, le gouvernement organise des joutes débiles dans lesquelles des prisonniers obèses doivent se plier à des épreuves de vol et de tir. Très linéaire et répétitif, vous ne devrez que passer dans des anneaux et détruire des barils pour regagner votre liberté. De plus, les niveaux offrent une surface de jeu trop restreinte pour que l'on puisse éprouver une quelconque jubilation à piloter les protagonistes. Inintéressant au possible et préjudiciable graphiquement pour les yeux, Aironauts bénéficie de commentaires exaspérants à mi-chemin entre ceux de Téléfoot et de Télé-Achat. Un mélange détonant qui pousse notre tolérance dans ses derniers retranchements. En bref, ne l'achetez pas, ce serait un crime contre le bon goût !



Grand habitué de la rubrique Court Métrage, Take2 avait auparavant démontré l'étendue de son talent limité en produisant les deux G.T.A. et Monkey Hero.

FICHE TECHNIQUE



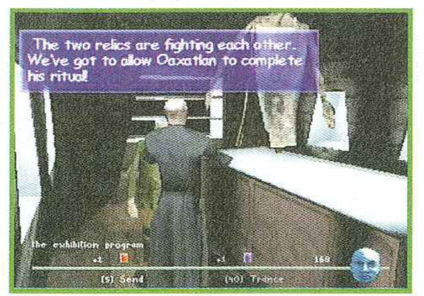
GENRE	SIMULATION DE VOL ET DE TIR
EDITEUR	TAKE2 INTERACTIVE
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

WWF ATTITUDE

Les Dieux du ridicule américain vont de nouveau tenter une incursion anecdotique sur PlayStation. Et c'est mission accomplie, puisque les prises ainsi que les enchaînements de coups s'effectuent toujours avec autant de hasard et de fortune. Proposant une panoplie hétéroclite de forçats reconvertis au grand guignol (une quarantaine au total), le titre foisonne de modes de jeu inutiles qui noient le joueur dans une surenchère d'options. D'autant plus qu'il s'avère difficile de noter une différence sensible entre chaque paramètres modifiés... La modélisation en 3D des combattants reste convenable, même si les décors affligent nos sens de par leur pauvreté architecturale. En fait, le seul point positif du soft rési-

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

Le Gardien des Ténèbres, nous vous en parlions le mois dernier. Alors que l'idée et l'univers du jeu nous avaient presque passionnés (le coup du chasseur de poltergeist résolvant des énigmes occultes), nous avions déjà de gros doutes quant au reste du jeu. Ils étaient clairement fondés, et la version finale a gardé tous les défauts d'alors : une réalisation médiocre, de gros problèmes de caméra et de maniabilité, et des scénarios parfois difficiles à résoudre par manque d'explications ou de lisibilité. Bref, un titre qui aurait pu être infiniment plus réussi, si seulement il avait été développé plus sérieusement.





Cryo tenait là un excellent principe de jeu. Manque de moyens ? De savoir-faire ? Seul le développeur pourrait nous répondre. Quoi qu'il en soit, Cryo peine à nous présenter un titre de qualité.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	CRYO
DISPONIBLE	SEPTEMBRE 99

GUNGAGE

Konami avait-il besoin de nous rappeler que l'erreur était humaine ? Avec Gungage, mettons de côté la réflexion et adonnons-nous à la destruction de masse ! Effectivement, dans ce jeu de tir, dont le concept fait irrémédiablement penser à Omega Boost, vous dirigez un personnage qui possède la faculté de locker ses ennemis avec son arme. Etant donné que vous ne pouvez diriger votre curseur en haut ou en bas de l'écran et que cette fonction s'avère automatique, vos parties se résument donc à ne faire que gauche et droite avec la manette et à marteler le bouton de tir. De plus, l'environnement graphique peu soigné et la banalité des niveaux n'arrangent en rien le principe ultra répétitif du soft. Trop conventionnel et sans saveur, Gungage constitue un ratage de parcours pour Konami, qui nous avait habitués à bien mieux dans le passé.



Il est surprenant de retrouver Konami dans cette rubrique, au vu de la qualité de ses produits antérieurs. On lui doit tout de même le génialissime Metal Gear Solid et le très obscur Silent Hill. Espérons donc que cette anicroche ne soit que passagère et que l'éditeur se ressaisira prochainement.

FICHE TECHNIQUE



GENRE	ACTION/TIR
EDITEUR	KONAMI
DISPONIBLE	SEPTEMBRE 99



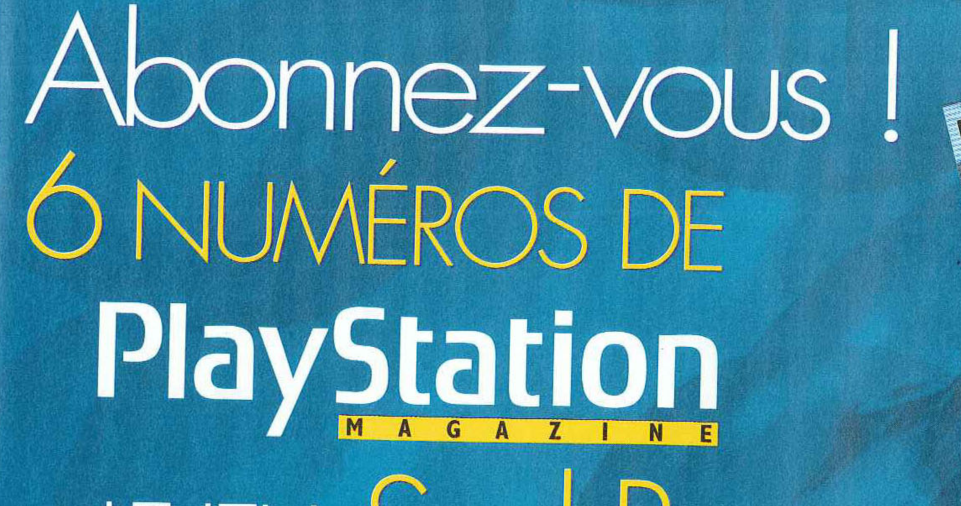
il semblerait que l'idée soit ici desservie par un intérêt

Tant que l'éditeur américain Acclaim se bornera à ne développer que des jeux de catch et des suites à Mortal Kombat, il continuera par là même à ne pas enthousiasmer les foules...

FICHE TECHNIQUE



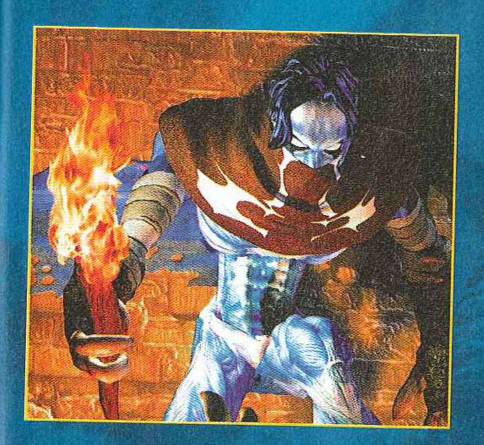
GENRE	JEU DE CATCH
EDITEUR	ACCLAIM



Abonnez-vous !

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE + LE JEU Soul Reaver

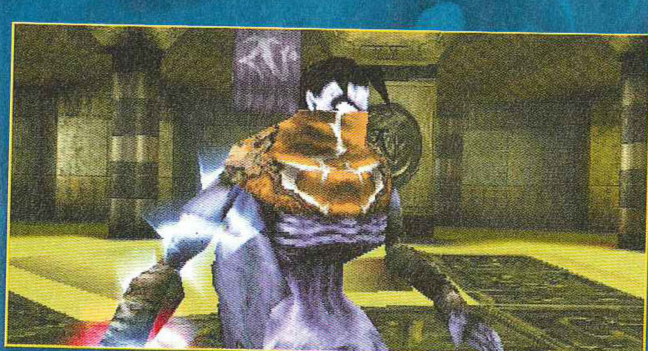
PlayStation MAGAZINE
Numéro 33 • Juillet-Août 1999
X-FILES
VOUS NE SAVEZ PAS TOUT
11 DEMOS
DE QUOI PASSER L'ÉTÉ



Pour **499 F** seulement

au lieu de 673 F

soit **25% d'économie !**



© Eidos



B U L L E T I N   D ' A B O N N E M E N T

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je profite de votre offre***
6 mois (6 n^os) + le jeu Soul Reaver,
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu de 673 F, soit **25% d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_|

Voici mes coordonnées : | PS 219 |
Nom : ....
Prénom : ....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|
Adresse : ....
Ville : .... Code postal : |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Soul Reaver pour 379 F

C'est la rentrée. Beaucoup d'entre vous doivent trouver ça triste. Pour etre en phase avec vos émotions, je vous propose de méditer sur ce proverbe chinois : « Vous ne pouvez pas empecher les oiseaux de la tristesse de voler au-dessus de vos tetes, mais vous pouvez les empecher de faire leurs nids dans vos cheveux.» A méditer, surtout si vous etes chauve...

sommaire CD DÉMOS

UM JAMMER LAMMY

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE (LIMITÉE DANS LE TEMPS) POUR UN JOUEUR

La cousine par alliance du très peu épais Parappa vous invite à découvrir sa maîtrise de la guitare. Vous êtes ici guidé par Chop Chop, le maître chanteur à tête d'oignon. « Kick, punch, you all remember, Chop chop back again, yes forever ». Il vous donne le rythme, et vous répondez à ses indications en appuyant sur les bons boutons au bon moment. C'est simple mais pas toujours facile à exécuter. Tout se passe au dixième de seconde près : lorsque vous n'appuyez pas juste quand il le faut, vous exécutez des fausses notes. Avec une guitare électrique, le résultat fait bobo aux z'oreilles... Vous n'avez ici que quelques minutes pour prouver votre sens du rythme car la démo, impitoyable, s'arrête d'elle-même d'un seul coup. Un jeu définitivement fun auquel on peut s'essayer à deux dans sa version finale.





LE MONDE DES BLEUS

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : VIDEO POUR NOSTALGIQUES DE LA COUPE DU MONDE 98

Le Monde des Bleus... Au début, j'ai cru que c'était une démonstration des possibilités de dégradé (en bleu) de la console. Ensuite, je me suis dit que c'était peut-être un documentaire sur les coups que l'on peut prendre et les marques que cela laisse sur le corps. Et puis, j'ai lancé la vidéo et, là, j'ai compris. Les Bleus, ce sont les footballeurs français ! C'était quand même super dur à trouver, la vache ! On les voit ici lors des différents matchs auxquels ils ont participé lors de la Coupe du Monde de 98. C'est marrant mais ça marche toujours aussi bien le côté cocorico. Quand j'ai laissé tourner la vidéo à la rédaction, Julien était super dedans et Kendy, super pas footballeux, lui expliquait que ce sport n'avait aucun intérêt (je vous passe les détails de son argumentation). Julien, outré, est alors monté sur ses grands chevaux (un appaloosa et un percheron) pour lui prouver le contraire tandis que, sur l'écran, défilaient les visages de nos héros aux crampons d'or de l'été dernier. Que d'émotions... Le truc, c'est qu'ici vous n'avez aucune vidéo du jeu. Ce sera pour plus tard. On vous fait patienter...





OMEGA BOOST

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU (+BONUS)

R2	VUE ARRIERE
L1	SCAN
R1	S'ARRETER
○△	BOOST
✕□	TIR
SELECT	CHANGE LA VUE

Incarner un robot guerrier parcourant l'espace... Quelle classe ! La démo présentée ici fait les choses en grand, puisqu'avant de vous lancer au cœur du combat, vous avez la possibilité d'admirer les images d'une galerie ou bien encore de mettre en route des replays pré-enregistrés. Ces derniers, assez longs (plusieurs minutes chacun), vous font découvrir différents niveaux du jeu et donc différents ennemis. Il y a même un mode entraînement qui vous permet de vous familiariser avec les commandes de votre mécha. Tout cela passé en revue, vous voilà fin prêt. La mission qui vous attend vous oblige à faire face, tout d'abord, à plusieurs vagues d'ennemis. Maintenez enfoncé le bouton de scan pour les locker, puis balancez vos tirs. Il faut être rapide et mobile pour s'en sortir sans casse. Ensuite, vous devez détruire une immense forteresse volante. Vous allez vous rendre compte qu'elle ne se laisse pas faire, la bougresse... Une fois le bâtiment ennemi en proie aux flammes, un robot redoutable vous rejoint. Il commence à vous provoquer, lorsque, tout à coup, l'écran s'as-



ATTACK OF THE SAUCERMAN

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU



Ed, l'extra-terrestre... Quel nom. Je veux dire que, s'il s'était appelé, euh, je sais pas, Afguritolopuny, on aurait pu croire à un vrai nom d'ET (ou à un nom grec ?), mais là, non. D'un autre côté, vous me direz que cela n'a aucune espèce d'importance. Et vous aurez raison. Intéressons-nous au jeu... Le niveau dans lequel vous débarquez ici n'est autre qu'une base militaire. Vous devrez y récupérer des petites créatures jaunes et sautillantes : les Neds. Vous tirez dessus avec votre pistolet, cela les enferme dans des bulles et, hop, lorsque vous vous en approchez, votre pod (une espèce de boule volante qui vous accompagne) les ingurgite. Ce qui les sauve. Ne me demandez pas pourquoi, c'est comme ça... Vos tirs sont, en quelque sorte, « auto-guidés ». Vous n'avez donc pas besoin de viser comme un dieu pour toucher vos cibles. Durant vos pérégrinations, vous trouverez de nouvelles armes (bombes d'amour (!), missiles...) et croiserez un certain nombre d'ennemis. Utilisez les déplacements latéraux et tirez sur tout ce qui représente un danger pendant que vous bougez. C'est la seule solution. Enfin, faites attention aux conseils que vous donne votre autre ami extra-terrestre, dans le jeu (il est resté dans le vaisseau, le couard). Ils vous seront précieux.



- ✕ ..... TIR
- ☐ ..... SAUT
- ○ ..... TIR DU POD (ARMES SPÉCIALES)
- L1+R1 ... SE COUCHER
- L1-R1 ... DÉPLACEMENTS LATÉRAUX
- L2-R2 ..... ARME PRÉCÉDENTE/SUIVANTE





SPEED FREAKS

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN CIRCUIT

Les petits monstres fanas de vitesse ont désormais leur jeu. Dans cette course de karts version sale gosse, il ne faut pas hésiter à bousculer ses adversaires et, surtout, à laisser toujours enfoncé le bouton d'accélération. Les virages se prennent à la corde, avec l'aide des boutons L et R, sinon c'est le plantage assuré. De nombreux bonus se trouvent sur le parcours. N'hésitez pas à cumuler les petits éclairs, ce sont eux qui vous font prendre de la vitesse. En ce qui concerne les armes, il faut appuyer sur le bouton de tir pour découvrir ce qu'elles occasionnent. Le résultat se veut souvent offensif, mais il y a également des surprises (genre : vous devenez invisible). Fun, Speed Freaks l'est sûrement. Pas si facile à prendre en main aussi. Il est assez difficile. Vous n'avez vraiment pas le droit à l'erreur, si vous voulez terminer ici premier.

- ✕ ..... ACCÉLÉRER
- ☐ ..... FREIN
- △ ..... VUE CAMÉRA
- L2 ..... TIR
- R2 ..... BOOST
- R1-L1 ..... DÉRAPAGES



RAT ATTACK

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX



Ratatac... Quel titre bizarre. Le jeu est très « décalé », avec vue de haut, graphismes simples (mais en haute résolution, s'il vous plaît) et concept ultra crétin. Vous dirigez un chat qui capture des souris - attention, des souris mutantes de l'espace - en posant un piège sur le sol. En fait, vous appuyez sur le bouton croix, le maintenez enfoncé et un cercle (enfin une ellipse) se forme alors que vous vous déplacez. Vous attendez qu'une ou plusieurs souris se trouvent à l'intérieur et, hop, vous les capturez ! C'est d'une violence inouie... Ensuite, il faut aller sur la marque « Destructor » au sol, et les souris sont comptabilisées. Pour réussir à franchir un niveau, il faut, à chaque fois, en attraper un certain nombre. Evidemment, plus vous avancez et plus les choses se corsent, les personnages extérieurs (argh, le chien !) se révélant être des éléments foncièrement perturbateurs.

EVIL ZONE

EDITEUR : TITUS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UN COMBAT

Qu'on le croie ou non, Evil Zone est un jeu de combat dans lequel on ne se sert que d'un bouton d'attaque. Dans la série j'aime simplifier les choses, je voudrais la fille... Bonne pioche. Remarquez, on peut effectuer pas mal de choses avec, et, en combinant le bouton triangle avec certaines directions, on sort différents pouvoirs. On peut même le laisser enfoncé pour se concentrer, à la Dragon Ball, et sortir par la suite une super attaque (carré + triangle en même temps). Vous avez ici le choix entre un combattant (un sentai sorti tout droit d'un épisode de Bioman) et une combattante (une écolière au fond de laquelle dort une âme de guerrière). Alors, ils se causent gentiment pendant 10 secondes et après, hop, allez savoir pourquoi, ils décident de se battre :

- Ton costume est vraiment trop ringard !
- Tu ne vois donc pas que ta jupe est trop courte, catin ?

C'est de cette façon que commencent certaines guerres...



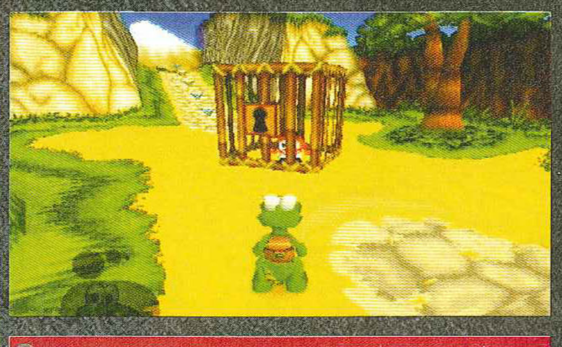




CROC 2

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU



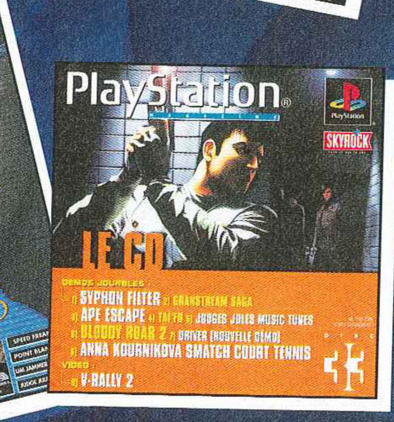


L'adorable petit crocodile est de retour, son cartable sur le dos et son sourire béat aux lèvres. Dans cet univers coloré où tout semble beau et gentil, il faut savoir être méfiant. La récolte de diamants ne se fait pas sans mal, avec les abeilles tueuses, les démons des laves et autres ennemis gênants. Le but principal de la mission, ici, est de découvrir une clé pour délivrer un Gobo, enfermé dans une cage (les Gobo sont des petites créatures mignonnes qui passent leur temps à se faire capturer). Il faudra faire attention au terrain difficile et agir avec précision et célérité. Vous pouvez échapper à certains ennemis en courant, mais il vaut toujours mieux vous en débarrasser pour de bon. Les cibles mobiles sont intéressantes, dans le sens où elles vous présentent parfois leur dos. N'hésitez pas à leur foncer dessus, au moment opportun, pour les



PlayStation MAGAZINE
V-RALLY 2 DEUX ANS APRES
11 DEMOS RECORD BATTU

PlayStation MAGAZINE
X-FILES VOUS NE SAVEZ PAS TOUT
11 DEMOS DE QUOI PASSER L'ETE



PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

B U L L E T I N   D'A B O N N E M E N T

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 N^os^ de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 N^os^ de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : __ __ 19 __

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __

Voici mes coordonnées :

PS 154

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ______

Ville : ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

petites annonces

ACHAT

Département 39
Achète Crash Bandicoot, Tomb Raider, Rayman, Fade to Black, Destruction Derby 1 et 2, Formula One, Need for Speed, WipEout, WipEout 2097, Tekken 1 et 2, Die Hard Trilogy, Doom, Final Doom et Alien Trilogy de 40 à 100 F.
Tél. à Hervé au 03 84 48 07 86.

Département 41
Achète Colin McRae Rally, NBA Jam Extreme, Tomb Raider II, V-Rally, NBA Live 97, Gran Turismo à prix sympa entre 50 et 150 F l'un. David Correia 18 ter, rue de la Maltournée 41300 Salbris.

Département 42
Achète Rollcage. Tél. au 06 80 60 47 67.

Département 50
Achète Tomb Raider I ou échange contre FIFA97, Explosive Racing, Rage Racer Revolution, Crash Bandicoot.
Tél. à Jonathan au 02 33 71 14 25.

Département 57
Achète Time Crisis plus Gun classique à 200 F ou échange contre Theme Hospital ou NHL98.
Tél. à Jordan au 03 87 28 81 43.

Département 62
Achète Theme Park 200 F en occasion ou neuf 350 F.
Tél. au 03 21 37 51 76.

Département 67
Achète Re-Volt, Pool Palace, Quake 2, Street Alpha 3. Vends Gran Turismo 120 F.
Tél. à Hervé au 03 88 96 15 91 l'après-midi ou au 03 88 69 01 06 après 20 h.

Département 75
Achète Kula World 120 F, Anna Kournikova's Tennis 150 F.
Tél. à Fabrice au 01 42 00 00 86 après 18 h.

Département 81
Achète Test Drive 5 : 200 F. Tél. à Christophe au 05 63 61 86 71.

Département 83
Achète Theme Hospital, Alerte Rouge Mission Tesla, NBA 99, NHL 99, Madden 99.
Tél. à Ludovic au 06 60 05 87 38 après 19 h.

CONTACT

Département 34
Echange MicroMachines V3 ou Ridge Racer + WipEout contre Theme Hospital.
Tél. à Jean-Christophe au 06 14 43 73 57 début septembre.

Département 38
Echange Alundra ou Metal Gear Solid ou DD2 contre Exode d'Abe ou Die Hard Trilogy.
Tél. à Florian au 04 76 64 05 11 après 18 h.

Département 40
Echange Street Fighter Alpha 3 contre Dirver ou vends 200 F.
Tél. à Jonas au 05 58 90 21 70.

Département 41
Echange Final Fantasy VII, T'ai Fu, O.D.T, FIFA 98, Soul Blade, V-Rally, WipEout 2097, Pandemonium contre Resident Evil 2, Riven, Diablo, Boucliers de Quetzacoalt, FIFA 99 ou autres.
Tél. au 02 54 81 37 01.

Département 44
Cherche Gran Turismo entre 200 et 400 F. Vends V-Rally 2 150 F, PlayStation + manette +1 MC + Tomb Raider II.
Tél. à François au 02 40 72 31 47

Département 57
Recherche carte mémoire du plus de 100 blocs à bon prix.
Tél. à Arnaud au 03 87 57 09 69.

Département 59
Cherche jeux GTA et Resident Evil 2 pour 130 F pièce.
Tél. à Jérémy au 03 20 78 60 11 avant 22 h.

Département 69
Echange Chevaliers de Baphomet et Pro Foot contre Driver ou Metal Gear Solid.
Tél. à Nassim au 04 78 67 60 52.

Département 75
Cherche jeux de tennis, petites voitures : Motormash, Supersonic Racers, Street Racers..., International Track and Field, Nagano 98, Olympic Games, Poy Poy 1 et 2, Bomberman World, Megaman Battle & Chase, Final Fantasy VIII, Silent Hill.
Tél. à Al au 01 43 67 19 24.

Département 78
Echange Metal Gear Solid contre Syphon Fighter et Tomb Raider III contre Drive ou Knockout Kings 99. Tél. à Réda au 01 39 12 49 66.

Département 95
Cherche les guides officiels de O.D.T, Atlantis, Egypte 1156 avant J.-C. Achat aux environs de 50 F. Tél. à Manu au 01 34 43 51 93 après 18 h 30.

VENTE

Département 3
Vends Ridge Racer T4 300 F, Pocket Fighter 150 F, Rival School 200 F, Tomb Raider III 200 F, Rayman 150 F, ISS Pro 100 F.
Tél. au 04 70 44 17 41.

Département 10
Vends V-Rally 2 à prix sympa.
Tél. à Franck au 03 25 80 36 92.

Département 24
Vends Tomb Raider III 175 F, NBA Live 99 200 F, FIFA 99 250 F, achète une manette à 75 F.
Tél. à Alan au 05 53 63 37 71 après 19 h .

Département 30
Vends Tomb Raider III 140 F, Yannick Noah 150 F, Tenchu 150 F, Final Fantasy VII 90 F, Nuclear Strike 130 F.
Tél. à Loïc au 04 66 71 05 39.

Département 33
Vends PlayStation + 2 MC + 2 manettes + 2 jeux (Formula One 97 et FFVII) : 800 F.
Tél. à Benjamin au 05 56 21 43 99.

Département 33
Vends V-Rally 115 F, MIB 110 F, Moto Racer 100 F ou échange contre Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogy, Formula One 97.
Tél. à Quentin au 05 56 57 97 09.

Département 37
Vends FIFA 98 200 F, Constructor 220 F, NBA Live 97 120 F, Cool Boarders 3 220 F, Rival School 250 F + codes.
Tél. à Jérôme au 02 47 54 36 52.

Département 38
Vends Gran Turismo et Nascar 99 pour 250 F les 2.
Tél. à Yannick au 06 60 70 23 09.

Département 42
Vends V-Rally + volant et pédalier 250 F.
Tél. à Florian au 04 77 83 82 90.

petites annonces

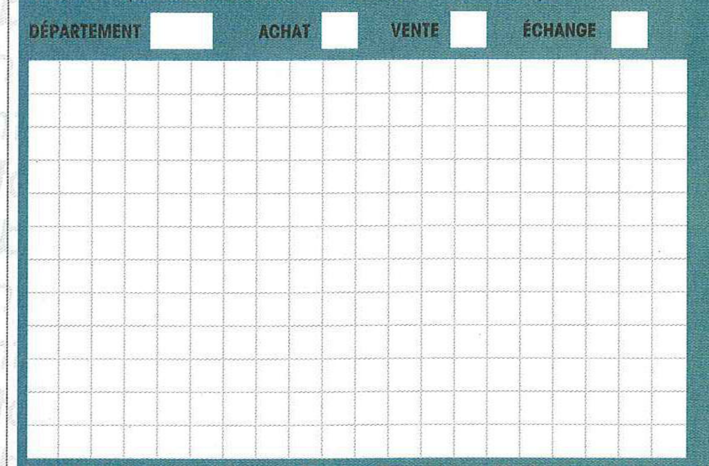
VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 35 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°35, en kiosque en octobre prochain. Rendez-vous en octobre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ACHAT VENTE ÉCHANGE



PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 42

Vends PlayStation Magazine du n°14 au n°32 sauf 23 et 26 sans CD : 255 F soit 15 F l'un et HS n°3/4/5/6 : 40 F soit 10 F l'un. Tél. à Mickaël au 04 77 53 43 95.

Département 44

Vends Command and Conquer 80 F, Vigilante 8 100 F, Rogue Trip Vacation 2012 120 F, ou les 3 250 F + 5 démos. Tél. au 02 40 34 24 59 avant 20 h.

Département 50

Vends Hercule, Luky Luke, Les Chevaliers de Baphomet 2, Heart of Darkness 150 F l'un avec soluces à 20 F. Tél. à Romain au 02 33 52 15 04.

Département 51

Vends Auto Destruct 100 F. Tél. à Franck au 03 26 36 08 66.

Département 52

Vends Magazine PlayStation + CD démos 20 F pièce. Tél. au 03 25 03 48 22.

Département 54

Vends manette pour PlayStation 50 F. Tél. à Lucas Guillaume au 02 48 65 29 77 après 17 h.

Département 54

Vends Croc 65 F, ISS Pro 50 F, Tomb Raider 50 F, Road Rash 3D 100 F, échange possible. Tél. au 03 83 26 92 67 entre 17 h et 20 h 30.

Département 56

Vends Crash Bandicoot 3 200 F ou échange contre Bloody Roar 2. Tél. à Breval au 02 97 31 80 25.

Département 59

Vends PlayStation Magazine n°8 à n°33 à 30 F, Track and Field, Tekken 2, Jonah Lomu, Kart Duel 110 F pièce ou Alerte Rouge 140 F, NBA Live 18 F, Guy Roux, Moto Racer 2, Tomb Raider III 200 F pièce

Département 59

Vends Gran Turismo 150 F. Recherche soution sur FFVII, Alundra, Breath of Fire III, recherche Suikoden, Theme Park, Theme Hospital, Legend of Kartia, X-Com... Tél. à Cédric au 03 20 48 26 73 après 20 h.

Département 60

Vends Resident Evil 2 à 200 F. Tél. à Kevin au 03 44 74 59 81.

Département 60

Vends Speedster 99 F. Tél. à Florian au 03 44 43 45 47.

Département 60

Vends MediEvil et Exode d'Abe 250 F, Resident Evil 2, FFVII 175 F, Street Fighter Ex Plus X et Tomb Raider II 125 F, Metal

Département 60

Vends O.D.T, Resident Evil 2, Moto Racer, Crash Bandicoot 2, Hearth of Darkness... 100 F pièce à débattre. Tél. à David au 01 33 05 20 29 entre 17 h 30 et 21 h.

Département 62

Vends Tomb Raider II 100 F ou échange contre Driver, Tekken 3. Tél. à Michaël au 03 21 73 98 83.

Département 62

Vends Tomb Raider III, Riven, Colony Wars, Tekken 3, Nuclear Strike, Deathtrap, Dungeon, Resident Evil 2, WipEout 2097, Final Fantasy VII, les 9 jeux 950 F ou 150 F pièce (frais de port inclus). Tél. au 03 21 40 91 87.

Département 62

Vends manette standard 70 F, l'Odyssée d'Abe 90 F ou échange possible. Tél. à Dimitri au 03 21 12 32 40.

Département 63

Vends Spyro 200 F, Gran Turismo 150 F, Formula One 97 100 F, Tomb Raider III 150 F. Tél. à Axel au 06 07 08 12 51.

Département 64

Vends PlayStation Magazine n°12 à n°26 avec CD démos sur dép. 64/65 pour 300 F le tout. Tél. au 05 59 92 99 73.

Département 67

Vends 45 démos + 200 jouables 450 F en cadeau nbx magazines. Tél. à Laurent au 03 88 76 17 77.

Département 67

Vends démos Croc, Bloody Roar et Tekken 3 à 20 F. Tél. à David au 06 83 97 07 87.

Département 68

Vends MicroMachines V3 à 130 F à débattre ou échange contre GTA. Tél. à Cyrille au 03 89 37 42 17 .

Département 72

Vends Medievil 200 F, Metal Gear Solid 220 F, Need For Speed 3 180 F, Tekken 3 200 F, Gran Turismo 150 F. Achète Crash Bandicoot 3 , Rayman, V-Rally 2, Driver, Yannick Noah all Star Tennis. Tél. à Arnaud au 02 43 45 25 49.

Département 72

Vends MicroMachines V3 110 F, Air Combat, V-Rally 100 F, Street Racer 90 F, le tout 360 F. Tél. à Sébastien au 02 43 85 29 04 après 18 h 30.

Département 74

Vends manette analogique 100 F,

Département 75

Vends Crash Bandicoot 3 entre 200 et 240 F, Duke Nukem à moins de 150 F et Z à 120 F. Tél. à Arnaud au 01 45 56 16 79.

Département 75

Vends Metal Gear Solid neuf 250 F. Tél. à Claude au 01 42 62 16 69.

Département 77

Vends Metal Gear Solid + soluce + démo Silent Hill 300 F. Tél. au 01 60 08 35 71 après 19 h pendant la semaine.

Département 78

Vends Cool Boarders 180 F ou échange contre Metal Gear Solid. Tél. à Ismaël au 01 39 46 76 18.

Département 80

Vends V-Rally 100 F, Duke Nukem, Time to Kill 250 F, PlayStation Magazine HS 3 : 20 F. Tél. au 03 22 37 13 73.

Département 87

Vends Spyro 150 F, FIFA 98 120 F ou échange contre GTA, Crash 3, Colin McRae Rally, Yannick Noah AST 99, Driver. Tél. à Damien au 05 55 36 10 18.

Département 91

Vends WCW vs the World + PlayStation Magazine n°25 neuf 80 F le tout. Tél. au 01 64 99 83 17.

Département 93

Vends Silent Hill 250 F, Tomb Raider III et

Département 93

Vends 133 jeux : GTA, Tomb Raider II et III, Worms, Crash Bandicoot 1, 2, 3, Cool Boarders 1, 2, 3, Need for Speed 1, 2, 3, 4, Wild 9, Spyro, FIFA 98, Gran Turismo, Rascal, Ace Combat 2... pour 150 F l'un. Tél. à Julien au 01 48 50 14 84.

Département 93

Vends V-Rally 90 F, Die Hard Trilogy 90 F. Tél. au 01 48 60 20 27 le soir.

Département 93

Vends Tomb Raider II + Casper contre Time Crisis + gun ou Tenchu. Tél. à Jean-Marc au 01 46 07 97 19.

Département 93

Vends Road Rash 3D 120 F ou échange contre Tomb Raider, Tekken 3, Metal Gear Solid. Dathy Jérôme 30, rue Dombasle 93130 Noisy le Sec.

Département 94

Vends Metal Gear Solid 200 F, Tomb Raider II 100 F, Tekken 2 100 F. Tél. à Eddie au 01 47 06 18 60.

Département 95

Vends Tomb Raider III avec le guide officiel entre 125 et 175 F ou échange contre Crash Bandicoot 3 ou achète à 100/130 F. Tél. à Stéphane au 01 34 13 20 87.

Département 95

Vends Tomb Raider III 170 F ou échange contre Metal Gear Solid, Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogy

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



9 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Circuit Breakers, Ghost in the Shell, ISS Pro 98, Le Cinquième Elément, Test Drive 5, Tombi, Pushy 2. **NON JOUABLES** : Every's Body Golf, Spyro le Dragon.
MAKING OF : Tomb Raider III, O.D.T...
PORTRAIT : La saga Tekken
CASTINGS : Colony Wars Vengeance, TOCA 2, Formula One 98, Ehrgeiz...
TRAVELLINGS : MediEvil, Future Cop L.A.P.D., Moto Racer 2, Madden NFL 99...
GROS PLAN : Passi.
EN COULISSES : Oddworld Inhabitants.
VERSIONS LONGUES : R-Types, Blast Radius, Colin McRae Rally, WCW Nitro...

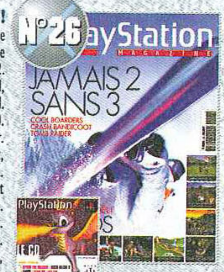


9 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : L'Exode d'Abe, MediEvil, Mr Domino, The Unholy War, Sub, Ninja, Haunted Maze. **NON JOUABLES** : Crash 3, Good to Be Alive.
MAKING OF : Bullfrog (Dungeon Keeper 2 & Populous).
PORTRAIT : La saga Street Fighter.
CASTINGS : Rollcage, Psybadek, Music, Eliminator, Libero Grande.
TRAVELLINGS : L'Exode d'Abe, O.D.T, Spyro le Dragon, Yannick Noah AST'99, Tenchu...
GROS PLAN : Eric & Ramzy.
EN COULISSES : Bruno Bonnell (Infogrames).
VERSIONS LONGUES : Rogue Trip, Duke Nukem : Time to Kill, Judge Dredd, ISS Pro '98...

9 DÉMOS SUR LE CD !

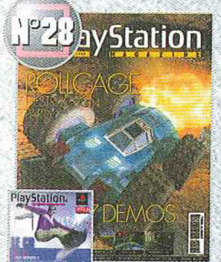
JOUABLES : C3 Racing, L'Invasion vient de l'Espace, Future Cop L.A.P.D. 2100, Spyro the Dragon, Moto Racer, Victory Boxing 2.
VIDÉOS : Libero Grande, Tomb Raider III, Metal Gear Solid.
MAKING OF : Warzone 2100.
PORTRAIT : La PlayStation, une star.
CASTINGS : Bloody Roar 2, Rollcage, Astérix, Ridge Racer Type 4, Soul Reaver, Akuji...
TRAVELLINGS : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Rival Schools, KO Kings '99...
GROS PLAN : Cornu.
EN COULISSES : Peter Molyneux.
VERSIONS LONGUES : Colony Wars Vengeance, Future Cop, NFL Madden'99, S.C.A.R.S...



9 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, TOCA 2 Touring Cars, Rival Schools, World League Soccer, Monkey Hero, Blitter.
NON JOUABLES : A Bug's Life, Marc Em.
MAKING OF : Ridge Racer Type 4, Soul Reaver...
PORTRAIT : Final Fantasy VIII.
CASTINGS : Quake 2, Monaco GP 2, KKND Krossfire, Driver, Tomb Raider III...
TRAVELLINGS : Wild Arms, Devil Dice, Akuji, Atlantis, Tiger Woods 99.
GROS PLAN : Fabe.
EN COULISSES : Hideo Kojima, Naughty Dog.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Asteroids, O.D.T...





7 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Akuji, Colony Wars 2, Cool Boarders 3, Devil Dice, Mille et une Pattes, O.D.T.
VIDÉO : Eliminator
MAKING OF : Les images de synthèse, Driver.
PORTRAIT : La saga des FIFA.
CASTINGS : Metal Gear Solid, V-Rally 2, Um Jammer Lammy, Rainbow Six, FFVIII...
TRAVELLINGS : Rollcage, Egypte, Pro Pinball...
GROS PLAN : Moebius.
EN COULISSES : Martin Edmondson de Refection.
VERSIONS LONGUES : Kula World, Iznogoud, Wild 9, Apocalypse, Psybadek...



9 DÉMOS SUR LE CD !

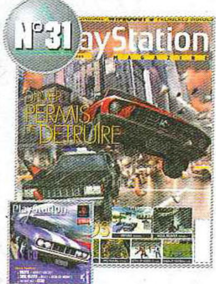
JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah AST'99, Music, Warzone 2100, Super Bub,
VIDÉOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'aï Fu, Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : V-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr Rez, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Spécial Metal Gear Solid...

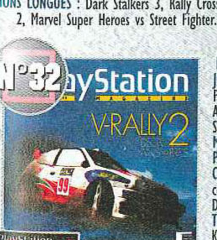
8 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Ridge Racer Type 4, Rollcage, Retro Force, R-Type Delta, Devil Dice, Kula World, Kurushi, Mr Domino.
MAKING OF : Mission Impossible.
PORTRAIT : Tombés au champ d'honneur, tous ces jeux qui ne sortent pas en Europe.
CASTINGS : Gran Turismo 2, V-Rally 2, Ape Escape, Shadowman, Silent Hill, Tenchu, Dino Crisis...
TRAVELLINGS : Ridge Racer Type 4, Gex contre Docteur Rez, T'ai Fu...
EN COULISSES : Stéphane Baudet et David Nadal, programmeurs de talent chez Infogrammes.
VERSIONS LONGUES : Dark Stalkers 3, Rally Cross 2, Marvel Super Heroes vs Street Fighter..

7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !

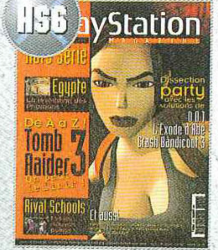
Driver, Absolute Football, Soul Reaver, Wild 9, Actua Ice Hockey 2, Big race USA, KKND.
MAKING OF : V-Rally 2, Quake 2.
PORTRAIT : L'argent et l'industrie du jeu.
CASTINGS : WipEout 3, Star Wars Episode One, Driver...
TRAVELLINGS : Bloody Roar 2, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3...
EN COULISSES : Yves Guillemot, co-dirigeant d'Ubi Soft.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Need for Speed, Rally Cross 2, Gex contre Dr Rez, T'ai Fu...



11 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Monaco GP, YVJ Music Animation, Pool Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Ape Escape, Puma Street Soccer, Adidas Power Soccer, ISS Pro 98, Libero Grande.
MAKING OF : reportage E3.
PORTRAIT : La saga WipEout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la folie coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charkes Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...



SOLUCES ET ASTUCES : VOILA COMMENT TOUT RÉUSSIR

SOLUCES : Tomb Raider III, L'Exode d'Abe, O.D.T, Akuji, Crash 3, Rival Schools, Atlantis, Egypte...
ASTUCES : TOCA 2, Cool Boarders 3, S.C.A.R.S, Future Cop, MediEvil, Colin McRae Rally, Colony Wars 2...

ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15 AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE

Il en reste ! Les reliures PlayStation Magazine

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F
(49 + 7), soit un total en francs de .... F
• Je commande le(s) Hors Série n°.................... à 42 F
(35 + 7), soit un total en francs de .... F

Soit un total global en francs de.......................... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F
soit un total en francs de .... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .... F

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville ....
....

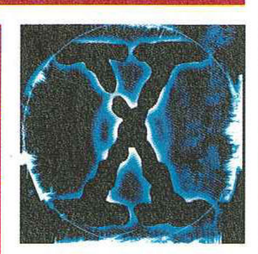
ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE



Dès le mois prochain, les jeux reviennent. On peut raisonnablement s'attendre à un déluge de travellings d'octobre à décembre. Exceptionnellement, certains jeux ne devraient arriver qu'en janvier. Des jeux pour commencer l'an 2000 ? Incroyable mais vrai. En attendant, vous ne passerez sans doute pas à côté de Soul Reaver, le titre phare de cette rentrée 99.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	EDOUARD DUCHAMP	KENDY TY	VOTRE NOTE
G-POLICE 2	5	5	4	4	5	4	
RAT ATTACK	6	-	-	6	-	-	
SOUL REAVER	9	8	9	9	9	8	
X FILES	6	5	6	6	5	-	
WIP3OUT	7	7	7	8	-	7	



L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo

LE BAREME DES NOTES

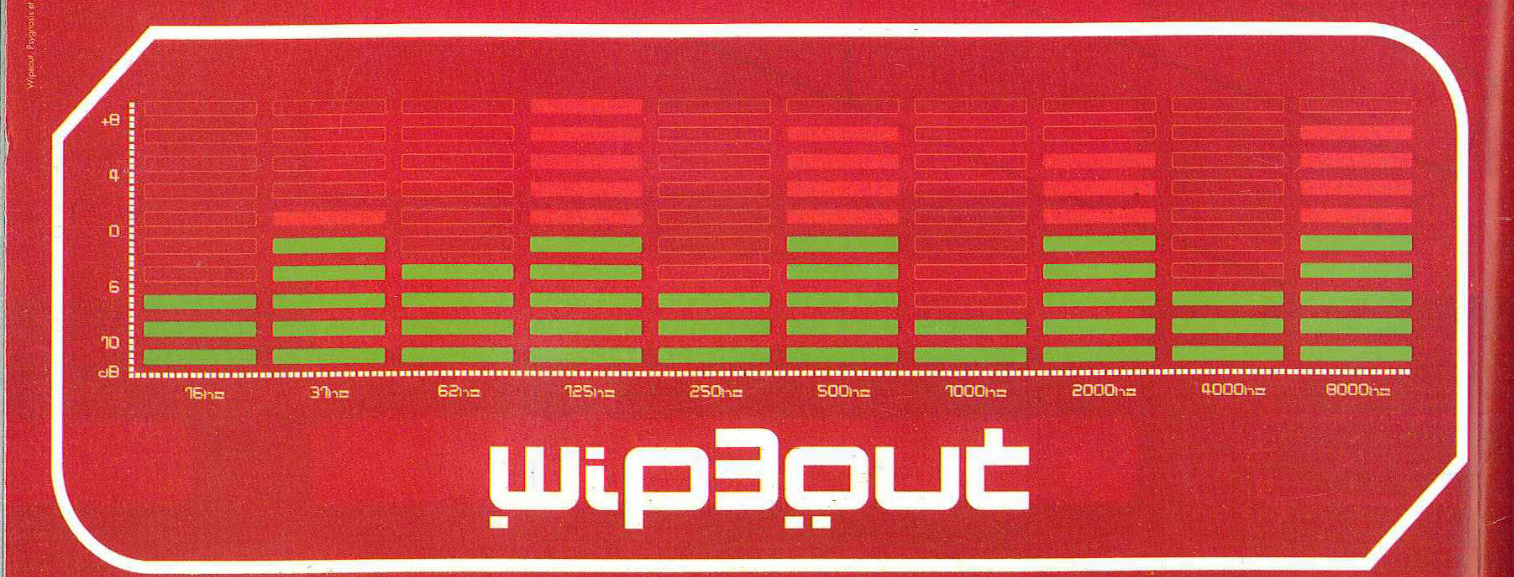
1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.











CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA - ORBITAL - UNDER

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK





